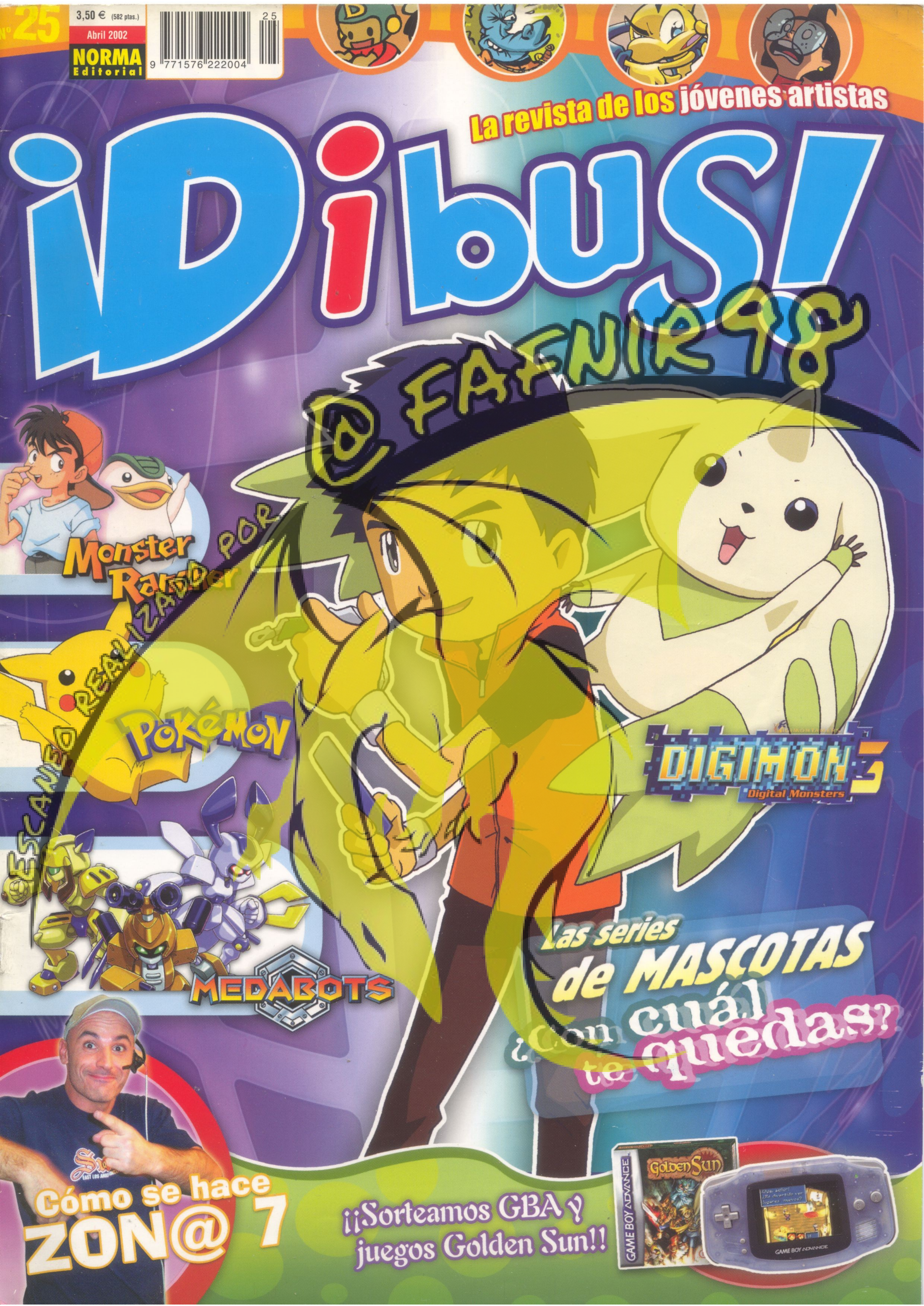


Nº 25
3,50 € (582 ptas.)
Abril 2002
NORMA Editorial
9 771576 222004
25
La revista de los jóvenes artistas
¡Dibus!
@ FAFNIR98
ESCANEO REALIZADO POR
Monster Rancher
Pokémon
Medabots
DIGIMON 3
Digital Monsters
Las series de MASCOTAS
¿Con cuál te quedas?
Cómo se hace ZON@ 7
¡¡Sorteamos GBA y juegos Golden Sun!!
Golden Sun
GAME BOY ADVANCE


Lanza
atrapa
y...
¡hazte
con todos!
ESCANEO REALIZADO POR
@FAFNIR98
STAKS
POKéMON
Johto League Champions
YA
EN TU
KIOSKO
PANINI
Nintendo
© 2002 Pokémon/Nintendo. ™ Nintendo.

¡Dibus! <25

¡DIBUS! Nº25
Abril 2002

Directora: Mary Molina.

Consejo de redacción: Manu Ansemil, Mónica Frías, Samuel García, Montse Granero, Mary Molina, Óscar Valiente y Armand Zoroa.

Jefe de Maquetación: Samuel García.

Maquetación: Manu Ansemil y Joan Moreno.

Colaboradores: Nintendo Acción, Darío Adanti, José Luis Ágreda, Eulàlia Dolz, Álex Fito, Estudio Fénix, David Ramírez, JuanJo Sarto, Daniel Torres, Tomás Pardo, Athos y EnriqueCarlos, Bernardo Vergara, Pau, Francis Portela, Estudio Caníbal, Bram Tramplán.

Edita: NORMA Editorial, S.A.

Presidente: Rafael Martínez.

Director General: Óscar Valiente.

Director Financiero: Vicente Campos.

Adjunto a la Dirección: Pere Martínez.

Editor: Armand Zoroa.

Redacción: Libertad Aguilera, Cristina Doncel, Mary Molina y Carles M. Miralles.

Marketing: Mónica Frías y Montse Granero.

Derechos Internacionales: Jane Pilgrem.

Representación de Autores: Jesusa Iglesias.

Jefe de Producción: Marià Martí.

Coordinación de producción: Flor Castellanos.

Preimpresión: Valentín Chesa y Héctor Tomás.

Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Samuel García, David Guerra, Manu Ansemil, Verónica Pérez y Joan Moreno.

Internet: Martín García.

Contabilidad: R[illegible] García y Raúl Coll.

Departamento comercial: Mar Rodríguez, Eva García, Esther Ro[illegible], Jordi Burgués y Cristina Sánchez.

Venta por correo: Pilar Costas.

Distribución: Xavi Domènech, Sergio Gómez y Toni Bueno.

Prensa: Josefina Blaya.

Ayudante de prensa: Verónica Lopera.

Redacción
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31
dibus@norma-ed.es

Marketing y Publicidad
Mónica Frías
Tel.: 93 303 68 36. Fax: 93 303 68 31
marketing@norma-ed.es

Montse Granero
Tel.: 93 303 68 35
granero@norma-ed.es

c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona

Imprime
Litografía ROSÉS

Distribuye
Hobby Press
(Tel.: 902 11 13 15)

ISSN
1576-222-X

Depósito legal
B-52787-2000

Controlado por control



www.norma-ed.es

Bienvenido

La primavera llega con nuevas series y películas, de las que te hablamos en este número de **¡Dibus!** En primer lugar te presentamos un reportaje especial, una comparativa de series de mascotas: **Monster Rancher**, **Pokémon** y **Digimon**. ¿Con cuál te quedas? ¡Ah! y no nos olvidamos de comentarte las novedosas **Cubix**, **Medabots** y **Yu-Gi-Oh!** Nuestra sección del personaje invitado te propone dibujar un nuevo amigo para **Tom**. ¡Ánimo y a la mesa de dibujo! ¡Esperamos tus diseños! Además, estrenamos dos nuevas secciones. La primera es **Dibunet**, donde te hablamos de las consolas de nueva generación. Y la segunda es **Cómo se hace**, un espacio en el que aprenderás un montón de cosas. El primer reportaje trata sobre **Zon@ 7**, un programa de televisión que se emite a diario en **Disney Channel**. Y después de leer... ¡a dibujar! Ya conoces nuestras secciones de dibujo: **Jóvenes dibujantes**, **Dibújalo**, **Cópialo**... ¡Corre a la siguiente página y empieza a zamparte este número, dibucolega!

Sumario:

Dibunet

Dos nuevas consolas acaban de aterrizar... ¿Quieres saberlo todo sobre ellas? ¡Pues no te dejes ni una sola línea sin leer! En esta nueva sección te contaremos lo último en consolas y en tecnología.

pág. 63

Cómo se hace... Zon@ 7



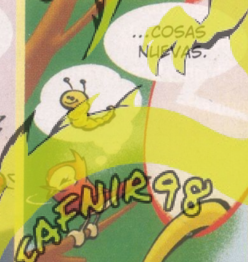
Si alguna vez te has preguntado cómo se hace un programa de televisión, en **¡Dibus!** te respondemos con un estupendo reportaje en el que sabrás lo que es un realizador, un estilista, qué se hace en los departamentos de producción o de redacción... ¡Y es que no te imaginas cuánta gente llega a participar en un programa de la tele!

pág. 30

La tira de Dibu: Aprendizaje accidentado

Guión: JuanJo Sarto Dibujo: Juan Luis Landa









Los cómics de DIBUS

La pandilla de DiBU

Guión: JuanJo Sarto Dibujo: Juan Luis Landa

Y AHORA OS VOY A PROPONER MI PLAN.

PERO HAY MUCHAS PARTES DE LA ISLA QUE NO HEMOS EXPLORADO...

UTILIZAREMOS LAS QUE SÍ CONOCEMOS.

¡OH, NO! ¡LOS MAN-CHILLAS!

¡WOF!

¡WOF!

BUEN TINTERO...

¡BUURRP!

¡VAYA! PARECE QUE SON INDIGESTOS.

¡JA, JA, JA!

El Mando ...para que no te pierdas ni una serie

¡Dale al mando, dibucolega! Con todas estas series tan chulis, te va a costar decidirte por una... Los Simpson, Pokémon, El secreto de Akko, Hello Kitty... ¡y además, tienes horas y horas de dibujos animados en los canales digitales!

LOS SIMPSON

Antena 3

Si eres todo un fan de la familia más conocida de Springfield, pégate a la pantalla y cómete una rosquilla con **Homer**, baja empinadas cuestas en monopatín con **Bart** y ve al cole con **Lisa**... Ya sabes que puedes encontrar todo esto y mucho más, todos los días a las 14:30.

POKÉMON

Telecinco

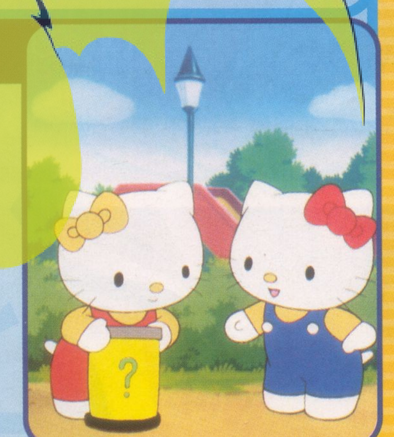
En cada capítulo descubrirás nuevos secretos para capturar a los **Pokémon**, incluso a los que sólo aparecen por la noche... Si quieres ser un buen entrenador, ¡no te pierdas ni una aventura de **Ash**, **Pikachu**, **Misty** y **Brock**!



Chikorita #152

HELLO KITTY

Fox Kids

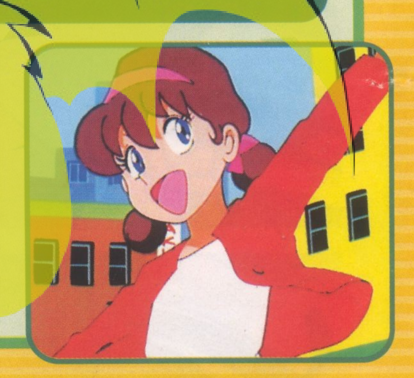


La gata **Kitty** vive felizmente junto a su hermana **Minny** y sus padres. **Kitty** nos cuenta todo lo que le ocurre durante el día con grandes dosis de imaginación... Si quieres conocer el fantástico mundo de **Kitty**, síguela los sábados y domingos a partir de las 14:05.

EL SECRETO DE AKKO

Club Super 3

Akko tiene 10 años y un secreto muy especial... Gracias a un espejo mágico que le regalaron sus padres puede transformarse en cualquier cosa que se le ocurra. **Akko** y sus amigos se verán envueltos en emocionantes aventuras y divertidos malentendidos que no te puedes perder. De lunes a viernes a las 14:30.



EL LABORATORIO DE DEXTER

TVE-1

Cuando empieza **La Hora Warner**, **Dexter** es el primero de la fila y se cuela en tu pantalla a las 10:10 para mostrarte los inventos más increíbles y descacharrantes. Además, su hermana **Dee Dee**, la incansable y traviesa bailarina, está siempre dispuesta a echar a perder los descubrimientos de su hermanito... sin querer, claro.

AVENTURAS EN PAÑALES

TVE-2

¿Quién ha dicho que los peques de la casa están todo el día metiditos en su parque? ¡Eso será porque no conocen a los protas de esta serie! **Chuckie**, **Dil**, **Lil**, **Angélica** y compañía se lo pasan en grande juntos... ¡y se meten en un montón de líos! Puedes verles de lunes a viernes a las 13:30.

LA DAMA Y EL VAGABUNDO 2

Disney Channel

Los protas de la primear peli, **Golfo** y **Reina**, ya son padres de cuatro cachorros. Los pequeños cambian sus vidas por completo y uno de ellos, **Golfito**, le da un montón de quebraderos de cabeza cuando decide vivir sus propias aventuras fuera de casa. No os perdáis esta entrañable peli que se estrena en **Disney Channel** el 20 de abril a las 21:00.

TOON TOUR

Toon Disney

Acompaña a los personajes de **Disney** en un fantástico viaje que te llevará por todo el mundo sin tener que hacer tu maleta. **Pluto** te lleva al Brasil, y con el **Tío Gilito** y los sobrinos saltarás por Australia... ¿Te lo vas a perder? Síguelos en su viaje el día 13 de abril de 19:00 a 21:00.



TOY STORY 2

Disney Channel + 1

Los juguetes de **Andy** vuelven con una nueva historia cargada de emoción y buen humor. **Buzz Lightyear** y los demás deberán rescatar a **Woody** de las despiadadas garras de un coleccionista de juguetes. ¿Lo conseguirán? Sigue a **Buzz** y compañía el día 15 de abril a las 22:00.

ROLIE, POLIE, OLIE

Playhouse Disney

Olie es un pequeño robot que vive en un mundo poblado por seres artificiales. **Olie** aprende cosas nuevas todos los días y explora su mundo metiéndose en algún que otro lío de vez en cuando. Los más pequeños de la casa podéis verle todos los días a las 14:00.



LAS AVENTURAS DE JIMMY NEUTRÓN

Nickelodeon

Jimmy sólo tiene 10 años pero... eso no le impide ser un auténtico genio. La física, la química y las matemáticas no tienen secretos para él, y sus inventos son realmente sorprendentes. La emisión de esta serie de cortometrajes en 3D convierten a **Jimmy Neutrón** en el primer personaje multimedia del canal que, además, todavía nos tiene reservadas muchas sorpresas. **Nickelodeon** emite dos cortos todos los días de lunes a viernes entre las 14:00 y las 19:00.

NUEVOS LOONEY TUNES

Cartoon Network

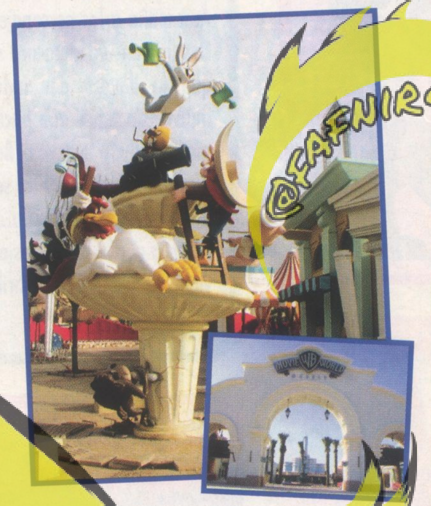
Los **Looney Tunes** atacan de nuevo con las aventuras más desternillantes y los personajes más alocados que te puedas imaginar. **Bugs Bunny**, el **Pato Lucas**, **Elmer**, **Silvestre**, **Piolín**, **el Correcaminos**...

Te esperan de lunes a jueves a partir del 15 de abril a las 21:00.

[[El Noticiero]]

EL PARQUE WARNER ABRE SUS PUERTAS

El mes de abril va a ser especial... ¡porque el **Parque Movie Warner Bros. World Madrid** abre sus puertas! En este parque temático encontrarás a famosísimos personajes de la Warner como **Piolín**, el **Correcaminos**, **Bugs Bunny** o **Elmer**, que te esperan en Cartoon Village. Podrás visitar **Metrópolis** y **Gotham City** (las ciudades de **Superman** y **Batman** respectivamente) y subirte en el **Krypton Dynamo** o en la **Venganza del Enigma**, la torre-atracción más alta de Europa. Y esto no es todo, amigos, este parque tiene una zona dedicada al cine, donde las atracciones son sobre pelis muy conocidas como LOCA ACADEMIA DE POLICÍA... El recorrido empieza en las mismísimas calles del **Hollywood Boulevard**, donde las estrellas de cine estarán al alcance de todos.



PREMIOS Y MÁS PREMIOS PARA NICOLÁS

Nicolás no ha parado de cosechar premios desde que empezó su emisión en **TVE** el 8 de diciembre de 2001. Recibió un premio como finalista en el **Festival de Nueva York**, se ha llevado uno de los premios **Zapping** que concede la TAC (Telespectadors Associats de Catalunya) "en reconocimiento a la labor de integración social y tolerancia". Y, además, ha sido plenamente recomendada por la **ATR** (Asociación de Telespectadores y radioyentes). Aunque los reconocimientos más importantes son los de los niños que venís a **Nico** y a su pandilla en la tele, ¿verdad?

THE NEW YORK FESTIVALS

Presented in the year

BRB Internaci

for

"Nicholas"

IV CONCURSO DE SNOWBOART CÓMIC

La escuela de Snowboard **Val d'Aran** convoca el **IV Concurso de Cómic SnowboART**. Si te gusta este deporte y, además, lo tuyo es dibujar cómics... ¿a qué esperas? Tienes hasta el 15 de julio para presentar tu historieta y enviarla a:

Escuela Snowboard Val d'Aran (ESVA)
"Concurso de cómic"
Edificio Campalias, bajos
25598-Baqueira
Vall d'Aran (Lleida)

Tienes más información en **www.esvaoc.com**.



BREVES

DOS FANS DE JIMMY NEUTRÓN EN EL DOBLAJE DE LA PELI



Nickelodeon estrena su primera peli en 3D, **JIMMY NEUTRÓN**, el 28 de junio, y ha contado con dos de sus fans para doblar a **Emily** y **PJ**, dos personajes que acompañan a Jimmy en su aventura. Los afortunados han sido dos niños madrileños, ***Paula Rey*** y ***Diego González***. Y a partir del 15 de abril dispondréis de la macrosite **www.jimmyneutron.nickelodeon-es.com** donde encontraréis juegos exclusivos y animaciones increíbles sobre la serie.

EL CONCURSO "SON DE NIÑOS" YA TIENE GANADORES

El concurso convocado por la **Sociedad General de Autores y Editores** (SGAE), "Son de niños", en el que se pedía un dibujo para la portada del segundo volumen del disco de canciones infantiles del mismo título, ya tiene dos ganadores. El primer premio ha sido para un niño de **Vic** de 6 años, **Albert Soldevila,** y la finalista ha sido una niña valenciana de 8 años, **Laura Pedraz**. El dibujo de **Laura** se publicará en el interior del folleto del CD.

KINDER SORPRESA EN INTERNET

Hasta ahora dentro de los huevos de chocolate **Kinder Sorpresa** de **Ferrero** te encontrabas divertidos juguetes para montar y figuritas... pues además, también tendrás sorpresas en Internet. Con el código que viene dentro de cada huevo, tienes acceso a páginas secretas... ¡Descúbrelas! Y visita **www.magic-kinder.com**.

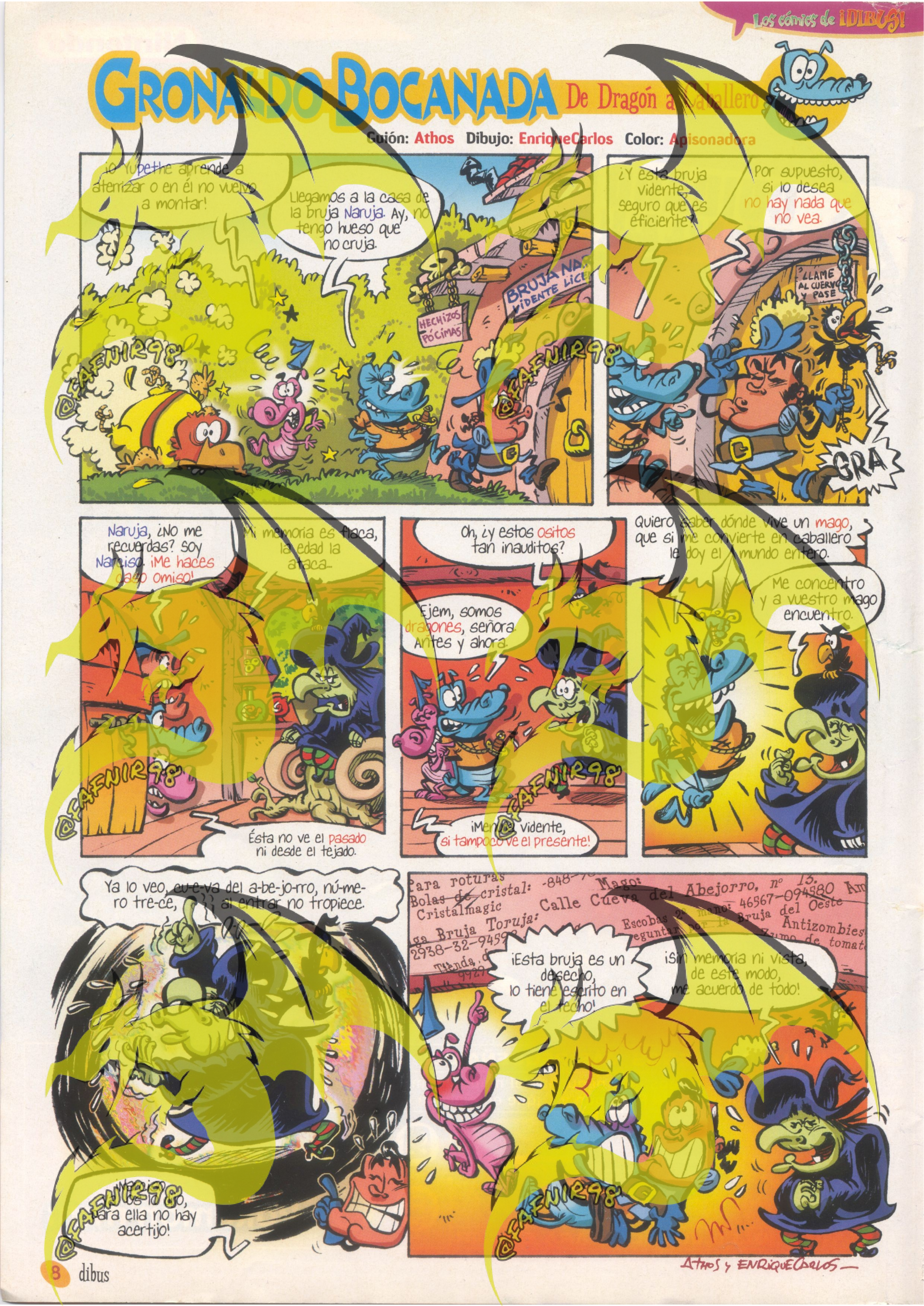


LA FAMILIA CROMOSOMA Y LA BIOTECNOLOGÍA

El primer CD-Rom sobre biotecnología editado en España tiene como protagonistas a la simpática familia **Cromosoma**, unos curiosos personajes en 3D que nos acompañan durante un interesante viaje en el que nos cuentan qué es y para qué sirve esta rama de la ciencia. Como el CD se ha distribuido en muchos centros educativos, puedes informarte en tu cole, conocer a la familia **Cromosoma** y aprender algo sobre biotecnología.




Nintendo®
pokemon.nintendo.es
CUIDADO
POKéMON MINI
HAMBRIENTA DE JUEGOS
Nintendo
Pokémon mini
LA CONSOLA DE JUEGOS MÁS PEQUEÑA DEL MUNDO
No sólo es la consola de juegos más pequeña del mundo, también es la más increíble. Elige tu juego de Pokémon y... ¡que empiece la diversión!
Reloj
Rumble
Infrarrojos
TRES INCREÍBLES JUEGOS PARA ELEGIR
Pokémon mini™
Pokémon mini™
Pokémon mini™
PINBALL
Pokémon mini™
Pokémon miniTM © 2001 Nintendo © 2001 Pokémon © 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Pokémon Pinball miniTM © 2001 Pokémon / Nintendo © 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Pokémon Party mini TM Pokémon Zany Cards TM Pokémon Puzzle Collection TM © 2001, 2002 Pokémon / Nintendo © 1995-2002 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
@FAFNIR98


GRONALDO BOCANADA
De Dragón a Caballero
Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora
¡O Yupethe aprende a aterrizar o en él no vuelvo a montar!
Llegamos a la casa de la bruja Naruja. Ay, no tengo hueso que no cruja.
HECHIZOS POCIMAS
¿Y esta bruja vidente, seguro que es eficiente?
Por supuesto, si lo desea no hay nada que no vea.
LLAME AL CUERVO Y PASE
GRA
Naruja, ¿No me recuerdas? soy Narciso. ¡Me haces caso omiso!
Mi memoria es flaca, la edad la ataca.
Ésta no ve el pasado ni desde el tejado.
Oh, ¿y estos ositos tan inauditos?
Ejem, somos dragones, señora. Antes y ahora.
¡Menuda vidente, si tampoco ve el presente!
Quiero saber dónde vive un mago, que si me convierte en caballero le doy el mundo entero.
Me concentro y a vuestro mago encuentro.
Ya lo veo, cu-e-va del a-be-jo-rro, nú-me-ro tre-ce, al entrar no tropiece.
para ella no hay acertijo!
Para roturas
Bolas de cristal:
Cristalmagic
Mago: Calle Cueva del Abejorro, nº 13.
Bruja Toruja:
2938-32-9459
Escobas 2ª mano: 46567-094580
Bruja del Oeste
Antizombies
Zumo de tomate
¡Esta bruja es un desecho, lo tiene escrito en el techo!
¡Sin memoria ni vista, de este modo, me acuerdo de todo!
ATHOS y ENRIQUECARLOS


Mayoral
www.mayoral.com
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY
POWER
¡¡¡ PARTICIPA
Y GANA CON
MAYORAL
UNA DE ESTAS 40
GAME BOY ADVANCE!!!
Para participar en el sorteo de una de las 40 súperconsolas Game Boy Advance, rellena con tus datos este cupón y envíalo a:
Mayoral La Orotava, 118 29006 Málaga Spain
Nombre y Apellidos
Dirección completa
C. Postal
Localidad
Provincia
Teléfono
Año de nacimiento de tus hijos 19 19 20
Estos datos son confidenciales. Serán únicamente utilizados por Mayoral, y sólo hasta que nos indiques lo contrario.
@FAFNIR98

Fantasy

El mundo mágico de Harry Potter

por Bram Tramplán



Se esconden en el bosque de los alrededores de Hogwarts. Habitan entre las sombras del tercer piso. Surcan los cielos en busca de presas. Son los animales fantásticos que cohabitan junto a los humanos en el misterioso mundo de Harry Potter, y aquí te presentamos unos cuantos.

Dragones

Quizá el más conocido de todos los monstruos que pueblan las escenas de **HARRY POTTER** sea el del **dragón**, la pequeña mascota que Hagrid cría y que el hermano mayor de Ron se dedica a estudiar. Los dragones son animales terroríficos y muy poderosos, y normalmente se usan en las novelas y los cuentos para que el protagonista se enfrente contra ellos al final de la historia. Además, tienen una extraña tendencia a secuestrar doncellas y a almacenar tesoros en sus cuevas. Tienen forma de lagartijas gigantescas, y poseen grandes alas membranosas parecidas a las de un murciélago con las que, por lo común, vuelan. Su boca está poblada de colmillos afilados con los que desgarran a las pobres víctimas que caen en sus fauces, y pueden escupir fuego, e incluso hielo en algunas ocasiones, cosa que les convierte en enemigos terribles. Pero tranquilos, que si alguna vez vais a parar al cubil de un dragón, seguro que aparece un caballero de brillante armadura dispuesto a socorreros.

LOS DRAGONES SON LOS SERES MÁS FIEROS DEL MUNDO. SU FUNCIÓN PRINCIPAL ES LA DE PROTEGER TESOROS Y RAPTAR JÓVENES PRINCESAS, PARA QUE LOS CABALLEROS HEROICOS TENGAN TRABAJO QUE HACER.

Centauros

Los **centauros**, que habitan en el bosque oscuro que rodea la escuela de Hogwarts, son otras criaturas legendarias, sacadas de la mitología griega. Estos seres son mitad caballo mitad humano, y gozan de características de las dos especies. Los centauros son seres muy sabios, a los que les gusta vivir en contacto constante con la naturaleza, y a veces, se rodean de alumnos humanos con quien compartir su sabiduría. Y por lo que parece, ser centauro es todo un chollo, ya que tiene los beneficios del ser humano, pues puede hablar y usar las manos como cualquiera de nosotros, y, además, posee las mejores características de los caballos: nunca llegan tarde porque pueden ir al galope, llevar de paseo a sus novias montándolas en la grupa... ¡y se ahorran un montón de pasta en matamoscas durante el verano!

LOS CENTAUROS, MITAD HOMBRE MITAD CABALLO, SON SERES MUY ORGULLOSOS. LES GUSTA MUCHO HABITAR EN PLENA NATURALEZA, Y REHUYEN LA VIDA EN LAS CIUDADES.



Harry Potter el rey de las cartas

¿Creías que Harry Potter era el mago más poderoso de Hogwarts? Pues piénsalo de nuevo, dibucolega, porque ahora tienes la oportunidad de convertirte tú mismo en un brujo de primera división, gracias al Juego de Cartas Intercambiables de Harry Potter.

Para jugar necesitas el tablero y un mazo de cartas que podrás preparar a tu antojo con las mejores cartas que tengas. Elige el mago al que representarás con cuidado, ya que cuanto más experimentado, más poder tendrás para vencer a tu oponente. Además, puedes jugar con tus amigos de la película y hasta con algunos de los profesores, como Severus Snape. Durante el juego tendrás que aprender diversas lecciones, como si estuvieras de verdad en la escuela, lo que te dará más y más poder, con el que puedes convocar criaturas feroces (lobos, boas... ¡y hasta trolls de las cavernas!) para quitar cartas del mazo de tu contrincante. Además, puedes lanzar hechizos sobre tu oponente o sobre sus criaturas, de manera que les causas daño a ellas o desposees a tu adversario de sus cartas... y así, poco a poco, puedes acabar con su reserva y dejarle sin poder.

Como si de un curso se tratase, a medida que consigas más cartas, podrás conseguir nuevas lecciones, criaturas más poderosas y hechizos potentes. Entrénate bien y planea una buena estrategia porque está a punto de empezar la gran liga del JCI de Harry Potter... no querrás perdértelo, ¿verdad?

La biblioteca del Mago

EL LIBRO DEL APRENDIZ DE MAGO

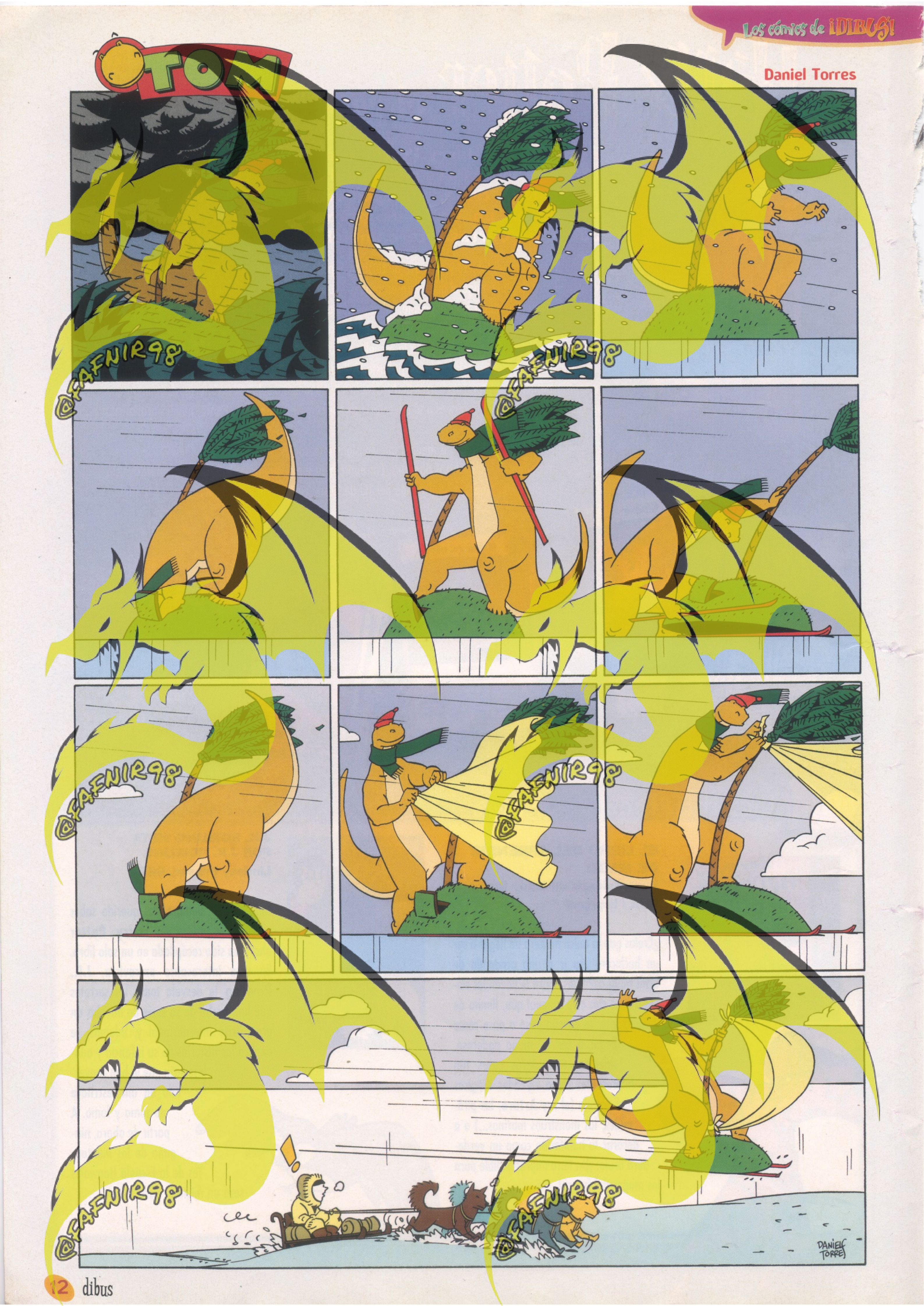
Ilustraciones de Lindy Burnett, RBA / Integral

¿Creías que la única manera de llegar a ser un hechicero era ir a una academia de artes mágicas? Pues ahora te llevan las clases a casa con este manual que, llenito de ilustraciones, te enseña paso a paso cómo llegar a ser un mago poderoso. Además, aprenderás cosas tan interesantes como leyendas mágicas del pasado (el rey **Arturo**, las pirámides, los monstruos marinos...) o a decorar tu habitación como un verdadero brujo. ¡Un libro imprescindible para los magos del futuro!

J.K. ROWLING VISTA POR J.K. ROWLING

Lindsey Fraser, RBA

Todo lo que siempre has querido saber sobre la creadora de **Harry Potter** ahora ha sido recopilado en un solo libro. En esta interesante entrevista, **J.K. Rowling** te desvela todos los secretos que han hecho de su serie de novelas un gran éxito internacional y, además, te explica las historias de su infancia y adolescencia que la han convertido en una escritora de tomo y lomo. A partir de ahora, ninguno de los habitantes de la Escuela Hogwarts será un misterio para ti.


TOM
Daniel Torres
!
DANIEL TORRES



Dibuja al personaje invitado en...

TOM

¡Estamos muy contentos porque recibimos muchos dibujos para MINIMONSTERS! En esta ocasión deberéis inventar a un nuevo amigo para el cómic TOM de Daniel Torres. Como sois unos artistas estupendos no dudamos de que nos enviaréis unos diseños fantásticos.

Inventa un personaje, junto con su ficha técnica... y tendrás la posibilidad de que **Daniel Torres** lo incluya en una página de **TOM**.

Recuerda que...

- El personaje debe ser una creación original, es decir, inventado por ti.
- Tienes que escribir una historia para él y también definirnos su personalidad (en medio folio aproximadamente).
- La historia debe tener relación con el cómic de **TOM**.

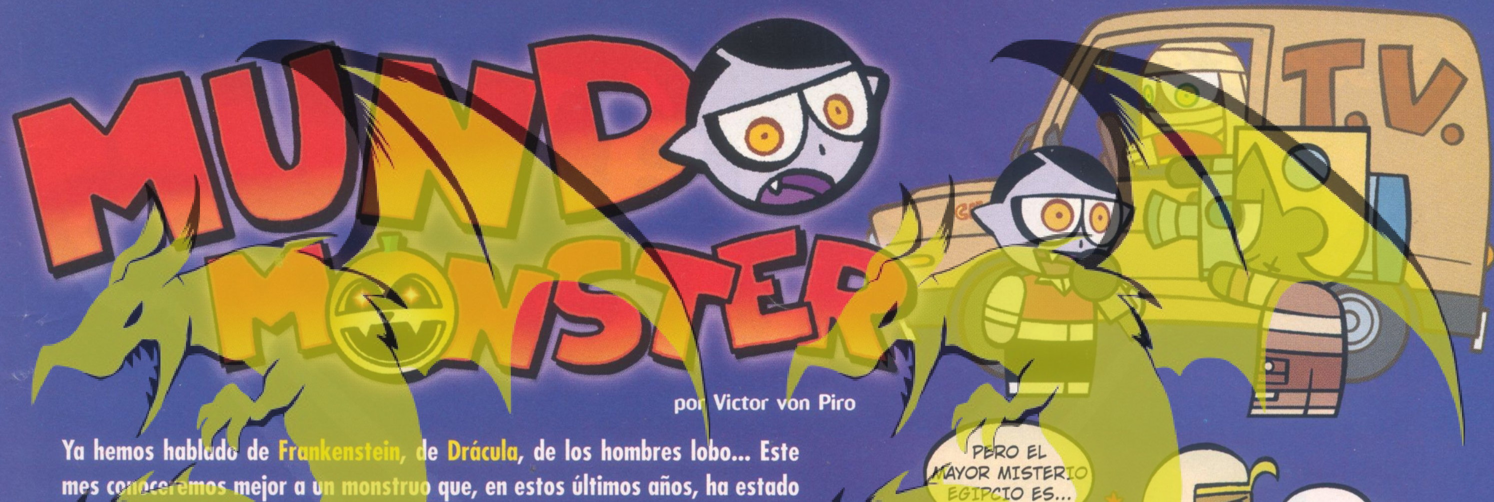
ENVÍANOS TU PERSONAJE Y PODRÁS GANAR ¡¡UN FANTÁSTICO LOTE DE CÓMICS!!

Envíanos tu personaje y su ficha técnica junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:

Sección DIBUJA AL PERSONAJE INVITADO EN... TOM.
Inventa un personaje con su ficha técnica para el cómic de TOM.

Nombre ....
Apellidos ....
Edad .... E-mail ....
Teléfono .... Calle ....
Número .... Piso .... Puerta ....
Población ....
Código Postal .... Provincia ....


MINI MONSTERS
Guión y dibujo: David Ramírez Color: Estudio Caníbal
BIEN, VÍCTOR, LA SIGUIENTE PRUEBA TE LA PONDRÁ MOMSÉS. ¡SI QUIERES ENTRAR EN NUESTRA BANDA, HAS DE PASARLA!
BAH. ¿QUÉ HE DE HACER?
MOMO MO MOMOM MOMO MO MMOMMO MOM.
...
¿CÓMO?
MOMO MO MOMOM MOMO MO MMOMMO MOM.
SIGH. ESO ES EXACTAMENTE LO QUE HABÍA OÍDO...
¡MOMO MO MOMOM MOMO MO MMOMMO MOM!
¡QUE SÍ, QUE SÍ!
¡PERO SI NO TE QUITAS LAS VENDAS DE LA BOCA NO ENTIENDO NADA, PESADO!
ZAS
MOMO MO MOMOM MOMO MO MMOMMO MOM.
¡AGK!
¡EJEM! CREO QUE SI QUERÉIS HACER BIEN LAS COSAS, ME TENDRÍAIS QUE DAR POR ESCRITO LAS PRUEBAS. PARA HACERLO MÁS FORMAL, Y TODO ESO...
MOM...
ASÍ ME ENTERARÉ DE QUÉ RAYOS ESTÁ DICIENDO.
ZIS
ZIS
ZIS
¡MOMO!
¡¿PERO QUÉ DIABLOS PONE AHÍ?!
"MOMO MO MOMOM MOMO MO MMOMMO MOM."
¡¡AAARGH!! ¡NO PODRÉ PASAR LA PRUEBA HASTA QUE NO ENTIENDA QUÉ DEMONIOS ESTÁS DICIENDO!!
¡EXACTO!
¡MOM!
¡F-FELICIDADES!
?!?
¡ESO ERA LO QUE TE ESTABA DICIENDO, QUE NO PODRÍAS PASAR LA PRUEBA HASTA QUE NO ENTENDIERAS LO QUE ESTABA DICIENDO! ¡MUY LISTO!
PSÉ.
@FAFNIR98



por Victor von Piro

Ya hemos hablado de Frankenstein, de Drácula, de los hombres lobo... Este mes conoceremos mejor a un monstruo que, en estos últimos años, ha estado de mucha actualidad: la momia.



EGIPTO: UN REINO MISTERIOSO

El Imperio Egipcio es una de las civilizaciones más antiguas que los hombres contemporáneos han podido explorar. Aunque se han descubierto una gran cantidad de datos sobre sus tradiciones, su religión e incluso su forma de vida, todavía nos ofrecen muchas incógnitas. Aunque lo que sí se sabe que las primeras momias datan del 4000 a. de C.



LAS MOMIAS DE LA GENTE IMPORTANTE

Los arqueólogos pronto descubrieron que la momificación era un proceso al que sólo podían acceder los faraones y las personas muy ricas. También se sabe que la momificación obedecía a motivos religiosos, para que en el Más Allá la persona momificada tuviera el cuerpo en buenas condiciones. Se han llegado a descubrir sarcófagos de oro con incrustaciones de piedras preciosas. Y es que en casi todas las tumbas se enterraban junto al fallecido sus objetos personales para que en el Otro Mundo estuviera tan cómodo como en éste...

DE LA LEYENDA A LA LITERATURA

En los dos últimos siglos proliferaron narraciones sobre escenarios exóticos, héroes valientes, misterios ocultos... y con acción. Las leyendas sobre las momias reunían todos los requisitos para ser una buena novela de aventuras, además de que los muertos vendados se pusieron de moda, pues los exploradores empezaron a traérselas de recuerdo a Europa. **Teófilo Gautier** escribió las dos primeras novelas sobre el tema, **La novela de una momia** y **La muerta enamorada**.

HE ESCRITO UNA NOVELA SOBRE LA MOMIA.
¡SE LLAMA "LA NOVELA DE UNA MOMIA"!
QUÉ ORIGINAL...

¡AL LADRÓN!



Muchas tumbas habían sido saqueadas , por lo que se comenzaba a decir que los faraones habían dejado "trampas" en sus pirámides y tumbas, para castigar a los ladrones: virus, venenos, trampas en el suelo... Es lo que dio lugar a la leyenda de la "maldición de la momia", que se popularizó con las extrañas muertes de algunos participantes en el descubrimiento de la momia de **Tutankamón**, la primera tumba encontrada sin saquear. **Lord Carnavon**, el financiador de la expedición, murió antes de cinco meses, al igual que **Archibald Douglas Reed**, que radiografió a la momia, o el millonario americano **George Jay Gould**, que había visitado la tumba... ¡y hasta veinte personas más relacionadas con el descubrimiento!



DE LA LITERATURA AL CINE

El cine se fijó rápidamente en un monstruo tan pintoresco como la momia y lo aprovechó para la gran pantalla. Así las tres películas más famosas que se han rodado acerca del monstruo tienen el mismo título, **La momia**. La primera, dirigida por **Karl Freund** y protagonizada por **Boris Karloff**, se estrenó en 1932. La segunda es de 1959, con **Peter Cushing** y **Christopher Lee** como protagonistas. Y la tercera es la que protagonizó **Brendan Fraser** (el popular **George de la Jungla**) en 1999. Existen muchísimas películas que giran entorno a la Momia, y son más o menos buenas, pero sus títulos se basan en poner "la momia" detrás de: "La maldición de...", "Los ojos de...", "El regreso de...", "La venganza de...". ¡Atrévete a inventar un título para una peli de momias!



En los últimos años, las series de mascotas se han convertido en la última moda y todavía siguen apareciendo nuevos títulos con este tema. ¿El secreto de su éxito? Vamos a analizarlas un poco para conocerlas todavía mejor.

Los protas

GENKI (Monster Rancher)

En las series de mascotas los protagonistas nunca luchan directamente, pero **Genki** sí lo hace, y por eso es una excepción dentro de este género. En japonés, su nombre significa "enérgico" o "saludable". Este chico, rebosante de vitalidad, llega al mundo de **Monster Rancher** a través de un videojuego.

ASH (Pokémon)

Libra combates **Pokémon** porque es entrenador, y como tal, su objetivo es atrapar, entrenar y conocer el mayor número de **Pokémon** posible. Sus arrebatos de mal humor son bastante cómicos.

TAKATO (Digimon 3 Digital Monsters)

Es el protagonista de la tercera temporada de **Digimon**. Su aventura empieza cuando dibuja a **Guilmon**, un **Digimon** de su invención. Su **D-3** se transforma en un **D-Power**, y cuando el dibujo pasa por la ranura del aparato... ¡**Guilmon** cobra vida!

Los malos

Mu

Los hombres lo crearon para utilizarlo como arma en la guerra que [illegible] en el mundo de **Monster Rancher**. **Mu** se volvió contra ellos, pero fue vencido por el **Fénix**, una contra arma que los científicos habían preparado. Este monstruo ha renacido con otro cuerpo menos poderoso y ha reunido un ejército con el fin de dominar el mundo.

Giovanni

Es el líder del **Team Rocket**, una organización criminal. **Giovanni** colecciona **Pokémon** raros y envía a sus [illegible] para que los roben o capturen. Parece tener un presupuesto ilimitado para la creación de fantásticas máquinas destinadas a este fin. Es el jefe de **Jessie**, **James**, **Butch** y **Cassidy**.

Impmon

Se presenta como el nuevo villano en la tercera temporada de **Digimon**. Su aspecto es el de un pequeño demonio y odia a toda la raza humana, por ello no duda en atacar a los niños elegidos. Digievoluciona en **Beelzebumon**.

Compañeros, amigos y luchadores

Las mascotas que acompañan a los protagonistas humanos son el verdadero atractivo de este tipo de series. En todas, el número de mascotas que se pueden encontrar es muy elevado, aunque POKÉMON es la única que ha conseguido que los fans asocien, al nombre de la mascota, su número. Por ejemplo, **Chikorita** es el nº152. Pero... ¿sabías que hay casi 400 Digimon? ¡Increíble!

MONSTER RANCHER	POKÉMON, JLC	DIGIMON 3
Mocchi	Pikachu	Guilmon
Hare	Totodile	Renamon
Tigre	Chikorita	Terriermon
Golem	Cyndaquil	Leomon
Suezo	Noctowl	Monodramon

DIGIMON 3 Digital Monsters

GUILMON

LOS **DIGIMON** VIVEN EN EL DIGIMUNDO, UNA DIMENSIÓN QUE ESTÁ CONECTADA A NUESTRA RED DE INTERNET.

Monster Rancher

MOCCHI

EN **MONSTER RANCHER** LIBERAS A LOS MONSTRUOS EN LUGAR DE CAPTURARLOS.

Pokémon

PIKACHU

PIKACHU SIGUE RESISTIÉNDOSE A ENTRAR EN UNA POKÉBALL.

Los objetos

D-Power

Este dispositivo permite a los niños elegidos matrix-digievolucionar a sus **Digimon** al nivel campeón. Además, si éstos pasan las *Battle cards* por la ranura para cartas del **D-Power**, los **Digimon** ganan las habilidades que se especifican en la carta.

Disco Misterioso

Sólo se encuentran en el mundo de **Monster Rancher** y son muy difíciles de hallar. Si se introducen en la consola de cualquier santuario de ese mundo, el disco se convierte en un monstruo. Nunca se sabe qué monstruo saldrá, a no ser que éste se comunique por telepatía.



Pokéball

Las hay de muchos tipos (rapid ball, peso ball, master ball...), pero todas sirven para capturar **Pokémon**. También son útiles como transporte para que un entrenador pueda llevar cómodamente a los **Pokémon** en forma de energía pura.

Datos clave

Monster Rancher	Pokémon	Digimon Digital Monsters
• Tiene dos temporadas de capítulos y unos 400 monstruos aproximadamente.	• Aumenta el número de mascotas también en esta temporada. Con el estreno de ésta y las películas, ya habrán aparecido en pantalla 251 **Pokémon**.	• Ésta es la tercera temporada que se estrena en nuestro país y ya hay una cuarta, **DIGIMON FRONTIER**, a punto de ser emitida en Japón. En el **Digimundo** hay casi 400 **Digimon**.
• Mantiene a sus protagonistas en ambas temporadas.	• Los protagonistas humanos no cambian a lo largo de la serie.	• Los protagonistas humanos y los **Digimon** cambian con el estreno de cada temporada.
• Los monstruos no evolucionan, sino que crecen y consiguen poderes distintos según su entrenamiento.	• Los **Pokémon** se encuentran en estado salvaje y el objetivo del entrenador es domesticarlos y comprenderlos.	• Los **Digimon** son datos digitales que han adoptado un aspecto corpóreo y que cambian según la situación y su estado de ánimo.
• Los monstruos se encuentran en un mundo paralelo, el del videojuego **Monster Rancher**.	• Los **Pokémon** forman parte del mundo en el que viven los seres humanos, como si se tratara de especies de animales.	• Los **Digimon** son los habitantes del **Digimundo**, un mundo que está conectado al nuestro gracias a la tecnología y a la red de redes, Internet.

La nota curiosa

Las tres series comparten país de origen, Japón, pero sólo **DIGIMON** desarrolla la acción en sus ciudades. ¿Os suenan capítulos como **Lillymon, el hada de Odaiba**? ¿Dónde creéis que está Odaiba? ¡Pues en Japón! Se trata de uno de los distritos más futuristas de Tokio y que normalmente recibe el nombre de "Bahía de Tokio", ya que se trata de una pequeña isla.

¡Una de CARTAS!

Los juegos de cartas intercambiables están asociados a las series de mascotas porque comparten el "factor coleccionismo". La idea de tener las imágenes de todas las mascotas en las cartas y reproducir la acción de la serie jugando con los amigos se hace irresistible para los fans. **POKÉMON** ya cuenta con muchas ampliaciones desde que apareció el primer mazo, de **DIGIMON** han salido once ampliaciones en nuestro país y de **MONSTER RANCHER** ha salido una colección en los EE.UU.









LA NUEVA GENERACIÓN

Parece ser que el futuro de las mascotas está en los robots y en los JCI... MEDABOTS y CUBIX nos presentan a una serie de robots dispuestos a entretenernos o a hacer más fáciles nuestras vidas. En YU-GI-OH! los monstruos salen de las cartas de los JCI de la serie... ¿Quién se apunta?

MEDABOTS

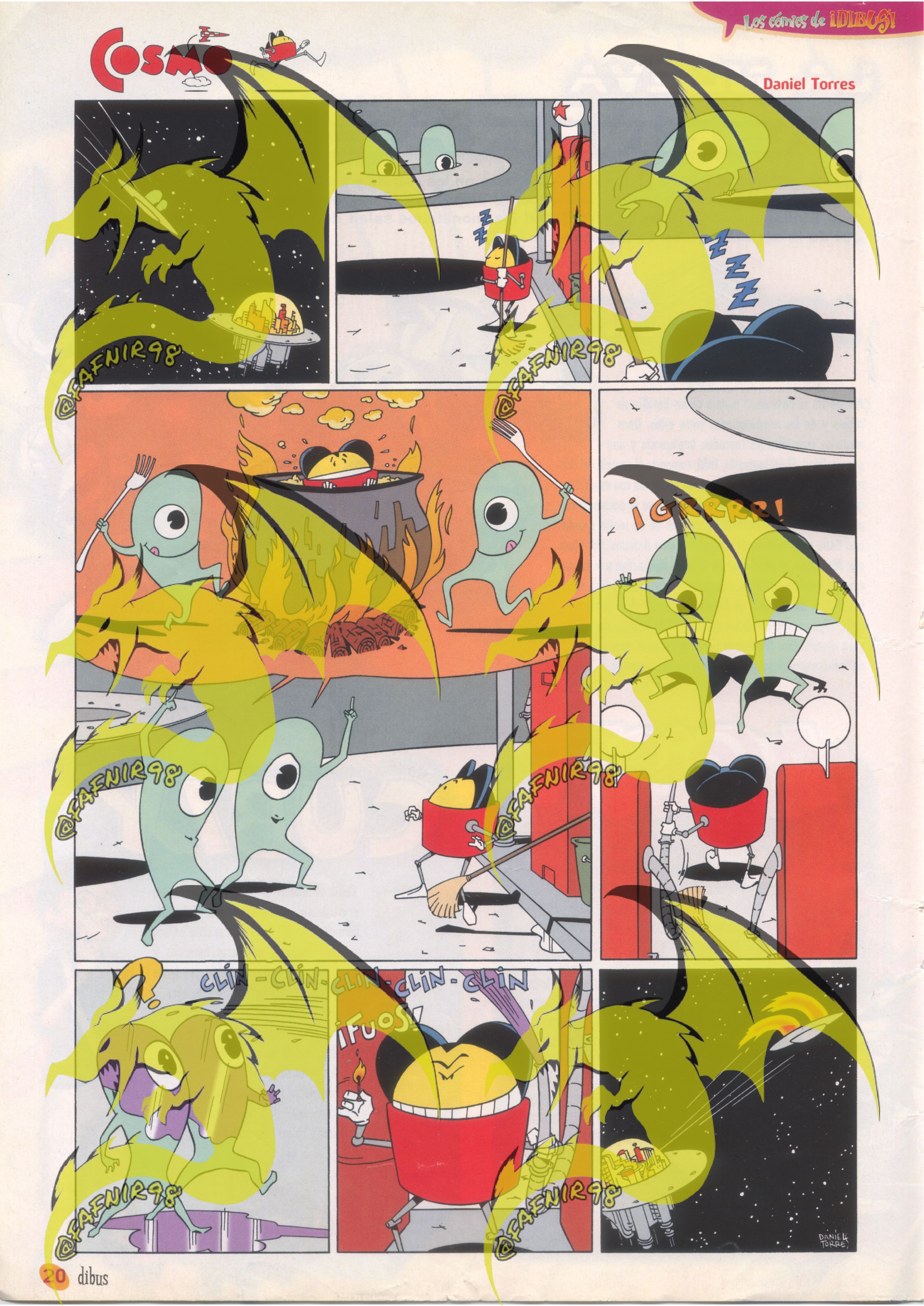
MEDABOTS se basa en el mundo de las batallas de robots y de las combinaciones entre éstos. Unas medallas especiales les conceden inteligencia y una personalidad. El protagonista, **Ikki**, comparte el sentido del liderazgo con **Tai**, **Genki** y **Ash**, aunque quizá sea con este último con quien guarde mayor similitud, ya que se le parece físicamente. Los **Medabots** miden poco más de un metro y cada uno tiene unas habilidades completamente distintas. Por ejemplo, **Metabee**, el **Medabot** de **Ikki**, es hiperactivo y su ataque especial consiste en lanzar y recoger proyectiles. Por otro lado tenemos a **Sumilidon**, el **Medabot** de un chico llamado **Koji**, cuya mayor habilidad consiste en el manejo de una gran espada. Este **Medabot** tiene un carácter serio y es un auténtico especialista en el combate cuerpo a cuerpo.

YU-GI-OH!

Yugi, un chico normal y corriente que va al instituo, recibe de su abuelo un puzzle milenario que proviene de Egipto. Al unir todas las piezas, un oscuro ser se instala en la mente de **Yugi** y le proporciona extraños poderes, que utiliza cuando sus amigos están en peligro. **Yugi** tiene una gran habilidad en toda clase de juegos de mesa y también en los JCI y pronto se crea un peligroso rival: **Kaiba Jr.**, el propietario de la **Kaiba Corporation**, una poderosa empresa que se dedica a la distribución y venta de toda clase de juegos. **Kaiba** elabora un sistema virtual para los JCI que permite ver animaciones de las cartas con los que se juega... y pronto descubrirá que algunas cartas tienen alma, como la **Blue Eyes White Dragon** que le ha robado a **Yugi**. Por esta serie llegan a desfilar hasta... ¡1.000 monstruos! ¿Estás preparado, dibucolega?

CUBIX

CUBIX abandona las dos dimensiones y nos presenta sus capítulos con una elaborada animación en 3D. La acción se sitúa en una sociedad formada por seres humanos y robots. Estos últimos cumplen funciones muy variadas. Pueden ser policías, constructores, enfermeros... o mascotas, como en el caso de **Don Don**, el robot de **Abby**, uno de los protagonistas. Todo va a la perfección hasta que un día los robots empiezan a pelear entre ellos. ¿Qué está ocurriendo? Una pandilla de intrépidos chicos y chicas intentará descubrirlo.


Los cómics de ¡DIBUS!
Cosmo
Daniel Torres
Z Z Z
Z Z Z
¡GRRRR!
?
CLIN-CLIN-CLIN-CLIN-CLIN
¡FUOS!
DANIEL TORRES
20 dibus


¡¡Ha vuelto!!
Con una nueva aventura
Balto
Aventura en la Tierra de Hielo
Te invitamos a
Universal
Port Aventura
YA A LA VENTA
Una colosal aventura de descubrimiento
Universal
Hi-Fi Stereo
DISPONIBLE EN VHS Y DVD VIDEO
Universal Studios celebrates
E.T.
The 20th Anniversary



RUMBO A CIUDAD IRIS

EL PARQUE NACIONAL

Objetos imprescindibles: Regadera

En la ruta 35, además de muchos entrenadores, se halla la entrada al **Parque Nacional**. En él se realizan diferentes actividades en función del día de la semana. Los martes, los jueves y los sábados, tiene lugar el concurso de captura de bichos, donde se compite contra otros entrenadores para ver quién atrapa el mejor **Pokémon** bicho en veinte minutos. Si ganas, recibirás la **Piedra Solar** como premio.

En el parque, también puedes charlar con la gente, conseguir objetos y realizar combates **Pokémon**. Si quieres conseguir los objetos que están junto a los árboles, entra por la zona donde está el niño jugando con la **Game Boy**.

Para encontrar la ruta 36, ve a la derecha de la entrada al parque y corta el árbol que hay junto a uno de los entrenadores. Si sigues hacia el norte llegarás a la ruta 36. Una vez allí, avanza hacia la derecha hasta encontrar un extraño árbol que bloquea el camino. No es un árbol, sino **Sudowoodo**, un **Pokémon** roca único en el juego y que usa un ataque muy útil, **Mimético**, que copia los movimientos del adversario. **Usa** la regadera para intentar capturarle y... ¡suerte!

Cuando hayas superado a **Sudowoodo**, verás una bifurcación. Toma el camino de la derecha y habla con la primera persona que veas para conseguir la **MT08**. Rumbo al norte llegarás a la ruta 37. Antes debes luchar contra varios entrenadores y explorar el camino paralelo que hay a la derecha para recoger algunos **Bonguri** y, de paso, atrapar algún que otro **Stantler**. Al final del camino encontrarás **Ciudad Iris**.

Sudowoodo #185

NOTIS

SUPER MARIO ADVANCE 2

Game Boy Advance · Nintendo



Mario sigue dejándonos jugar con sus títulos más renombrados. Esta vez le toca a **SUPER MARIO WORLD**, el increíble cartucho para **Super Nintendo** que vio la luz hace unos años. El juego de plataformas más profundo jamás concebido te invita a recorrer sus 96 niveles una y otra vez hasta descubrir todas las salidas, conseguir todas las monedas **Yoshi**... Y hablando de **Yoshi**, fue en **SUPER MARIO WORLD** donde apareció por primera vez. Ahora, en esta versión para GBA, le sirve de montura a **Mario** en su eterno rescate de la princesa **Peach**. Es éste un juego imprescindible que, además, llega con mejoras, como la posibilidad de escoger entre **Mario** y **Luigi**, que salta bastante más que su hermano, aunque es menos veloz. Y encima incluye, en el mismo cartucho, **MARIO BROS.**, el intemporal arcade que puedes disfrutar junto a tus amigos mediante el cable Link. O lo [illegible] gustan los videojuegos.

GOLDEN SUN

Game Boy Advance · Nintendo

¡Han desaparecido las piedras sagradas! ¿Qué podemos hacer? Pues recuperarlas, hombre. Para ello, debéis tomar el control de dos chavales (poco a poco se irá agrandando el grupo) y enfrentaros a los malos en divertidos combates por turnos. Y es que **GOLDEN SUN** es un RPG en toda regla.

Es necesario que habléis (en perfecto español) con toda la gente que encontréis en vuestro tortuoso camino, que busquéis objetos en las casas (de los demás) para usarlos en vuestro favor, que consigáis armas, hechicéis con vuestros poderes mentales... y todo esto con una calidad visual sólo igualada por las increíbles melodías que os acompañarán durante el extenso juego. Lo recomendamos para todo tipo de jugadores y recordad que este título es ineludible para los incondicionales de los RPG.



MORTAL KOMBAT ADVANCE

PREPÁRATE PARA EL COMBATE DE TU VIDA CUANDO ENTRES EN MORTAL KOMBAT ADVANCE Y DESCUBRAS LO QUE TE DEPARA.

MÁS DE 20 PERSONAJES PARA SELECCIONAR, INCLUIDOS JEFES Y PERSONAJES OCULTOS.

USA EL CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ PARA LUCHAR CON TUS AMIGOS EN EL COMBATE 1 A 1 Y 2 A 2.

MK A

MORTAL KOMBAT®
ADVANCE

LIU KANG SCORPION

SUB ZERO SUB ZERO

FRIENDSHIP

SUB ZERO WINS

GAME BOY ADVANCE

MK A MORTAL KOMBAT ADVANCE

MIDWAY

Nintendo

www.Virgin.es

GAME BOY ADVANCE™

MIDWAY

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf.: 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive

Dibújalo

El COLOR (III)

Guión: Athos
Dibujo: EnriqueCarlos
Color: Apisonadora

¡HEY, DIBUCOLEGAS, VEO QUE NO PARÁIS DE APRENDER! ¡YA SOIS UNOS "MONSTRUOS" DEL COLOR!

¿MONSTRUOS? ¿DÓNDE?

Los 6 factores

La elección de los colores que usaremos para pintar depende de seis factores. Tres de ellos tienen que ver con el objeto u objetos que se van a pintar y por eso se llaman factores internos. El resto no depende del objeto, y se les llama factores externos.

Los **internos** son: color local, color tonal y color ambiente.

Los **externos** son: color propio de la luz, intensidad de la luz y atmósfera. Ya verás que son muy fáciles de entender si te animas a practicar.

LOS TRES FACTORES INTERNOS PARA ELEGIR EL COLOR SON: LOCAL, TONAL Y AMBIENTE.

¡SÍÍÍÍÍÍÍÍÍ! ¡GANA MIL MILLONES DE EUROS EN PIRULETAS!

1 Factores internos

Color local: Es el color que tiene el objeto que vamos a pintar. Rojo si es un tomate, amarillo si es un sol, verde si es una pera, etc.

Color tonal: Según la forma que tenga nuestro objeto (redondo, cuadrado, plano...) o la textura (rugoso, liso) habrá luces y sombras que varíen su color local y/o hagan en más claro o más oscuro.

Color ambiente: Se produce cuando al lado del objeto que vamos a pintar hay otro que refleja su color sobre el nuestro.

Color local

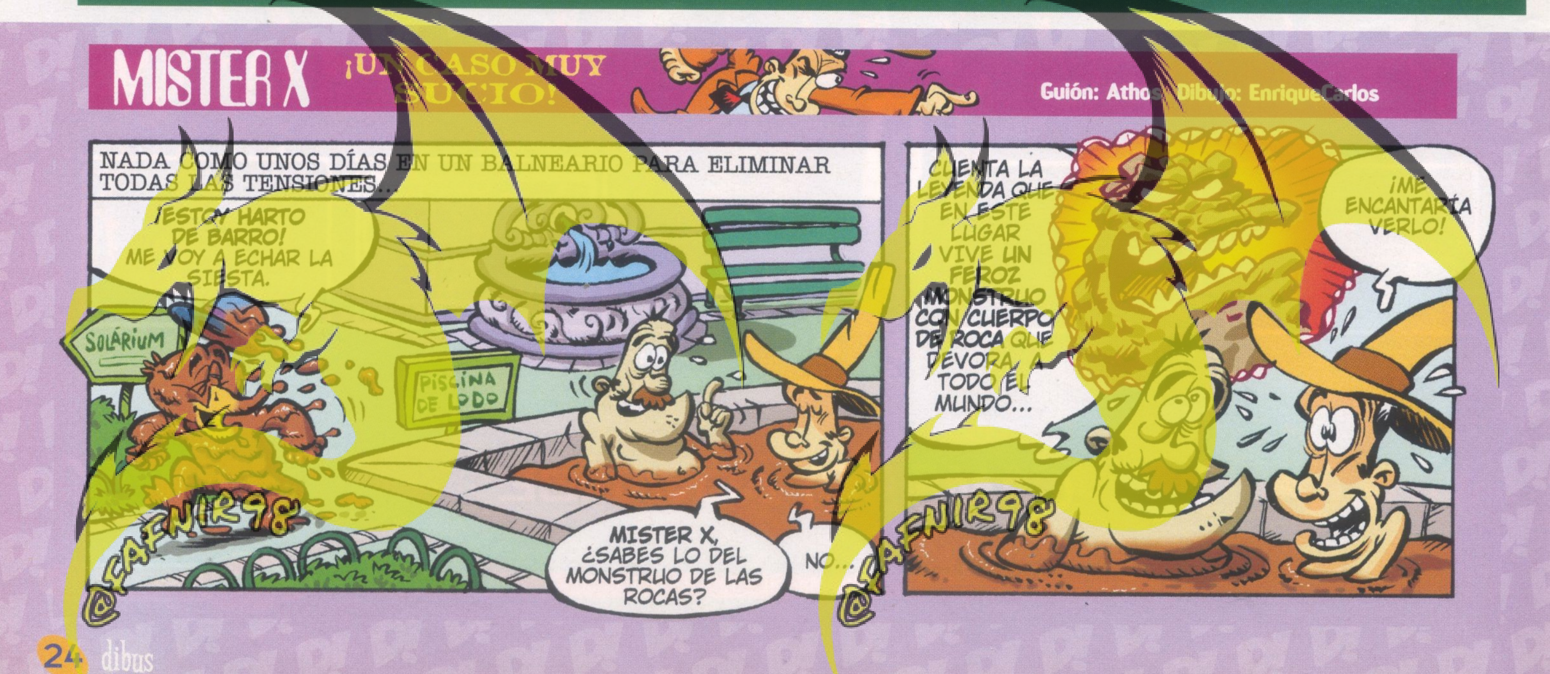
Color tonal

Color ambiente

¡AHORA ENTIENDO LO DE MAL AMBIENTE!

MI CARA REFLEJA EL COLOR DE LO QUE TIENE AL LADO, AY...

¡Y NO VUELVAS A SUBIRME LA FALDA!



2 Factores externos

Color propio de la luz: Aunque la luz natural es blanca, adquiere diferentes tonalidades según la hora del día.
Intensidad de la luz: Al amanecer o al anochecer, la cantidad de luz varía, y eso afecta al objeto.
Atmósfera: La cantidad del aire y lo contaminado que esté también afectan al objeto que queremos pintar. Cuanto más sucia esté la atmósfera, menos claridad habrá.



Color propio de la luz



Intensidad de la luz



Atmósfera

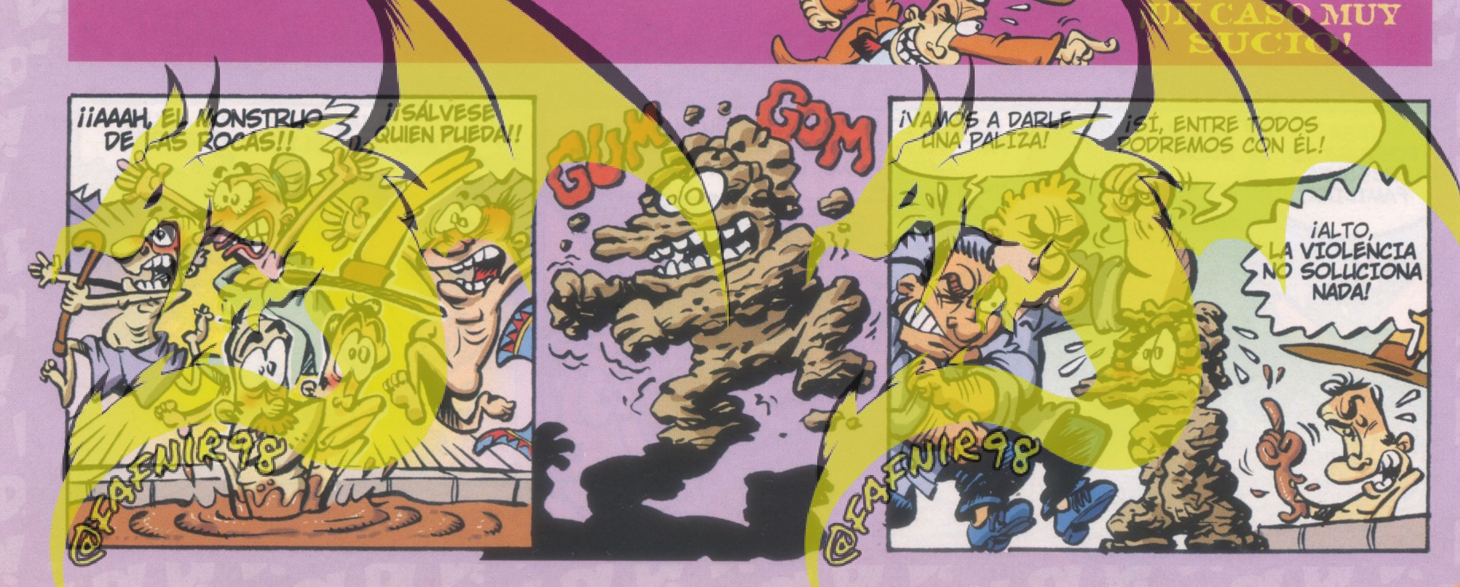




EJERCICIO

Ya conocéis a Mister X y a sus amigos, y seguro que os sabéis de memoria cómo pintarlos. Pero ¿sabríais qué colores utilizar si tuvierais que pintar a nuestros amigos por la noche? Os daré una pista: de noche, los colores son los mismos pero con tonos más oscuros porque no hay luz. Animaos, que es muy sencillo y además... ¡estáis hechos unos artistas!







3 El color de la sombra

Una sombra se define como la falta de luz, pero eso no significa que no haya color. De hecho tenemos, por lo menos, tres posibilidades para dar color a las sombras.

Color local más oscuro: En el caso del tomate de antes, su sombra sería de color rojo más oscuro, es decir, marrón. Este marrón varía según la cantidad de rojo y de negro que utilicemos en la mezcla.

Color complementario del color local: ¿Recordáis los colores complementarios? El color complementario del rojo era el verde. Así que la sombra del tomate rojo será verde.

Color azul: Es muy útil para las sombras porque está presente en todas ellas.

EN MI TRABAJO LAS SOMBRAS TE INDICAN SI ALGUIEN TE SIGUE...

¡SEGUIRÉ TODA LA TARDE A MISTER X, Y CUANDO LE PILLE DESPREVENIDO, LE DARÉ UN SUSTO QUE...!



Color local más oscuro



Color complementario del color local

Color azul

¡TOBY, SI NO DEJAS DE MOVERTE NO PODRÉ PINTARTE UNA SOMBRA DE COLORES CHULIS...!

¡HIJO, YA ESTOY EN CASA!

OJO

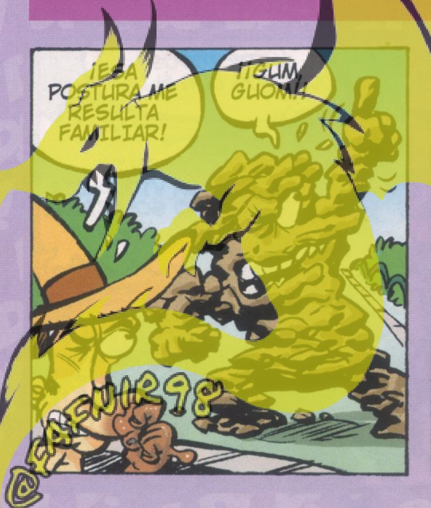
El color cumple varias funciones, pero la más importante y difícil de utilizar es la **psicológica**, que consiste en mostrar, mediante el uso adecuado del color, estados de ánimo como la felicidad, la tristeza, la rabia, y todos los que se te ocurran. Hay que conseguir que cuando alguien contemple nuestra obra sienta lo que nosotros hemos querido transmitirle. En la vida diaria, los colores tienen unos significados; por ejemplo, el negro expresa tristeza y el blanco, alegría.

¿NO TE DOY PENA, VESTIDA DE NEGRO?

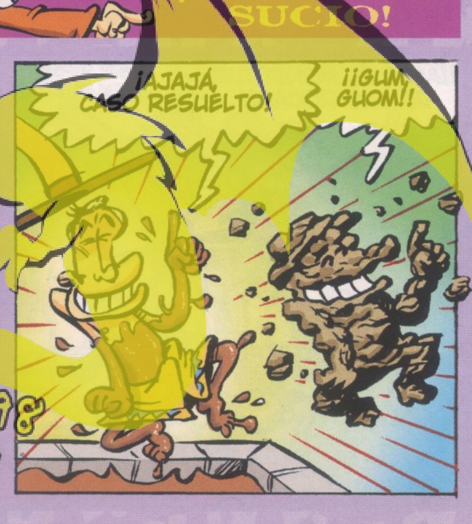
¡LO QUE ME HAS DADO ES UN SUSTO...! UFF, UFF...

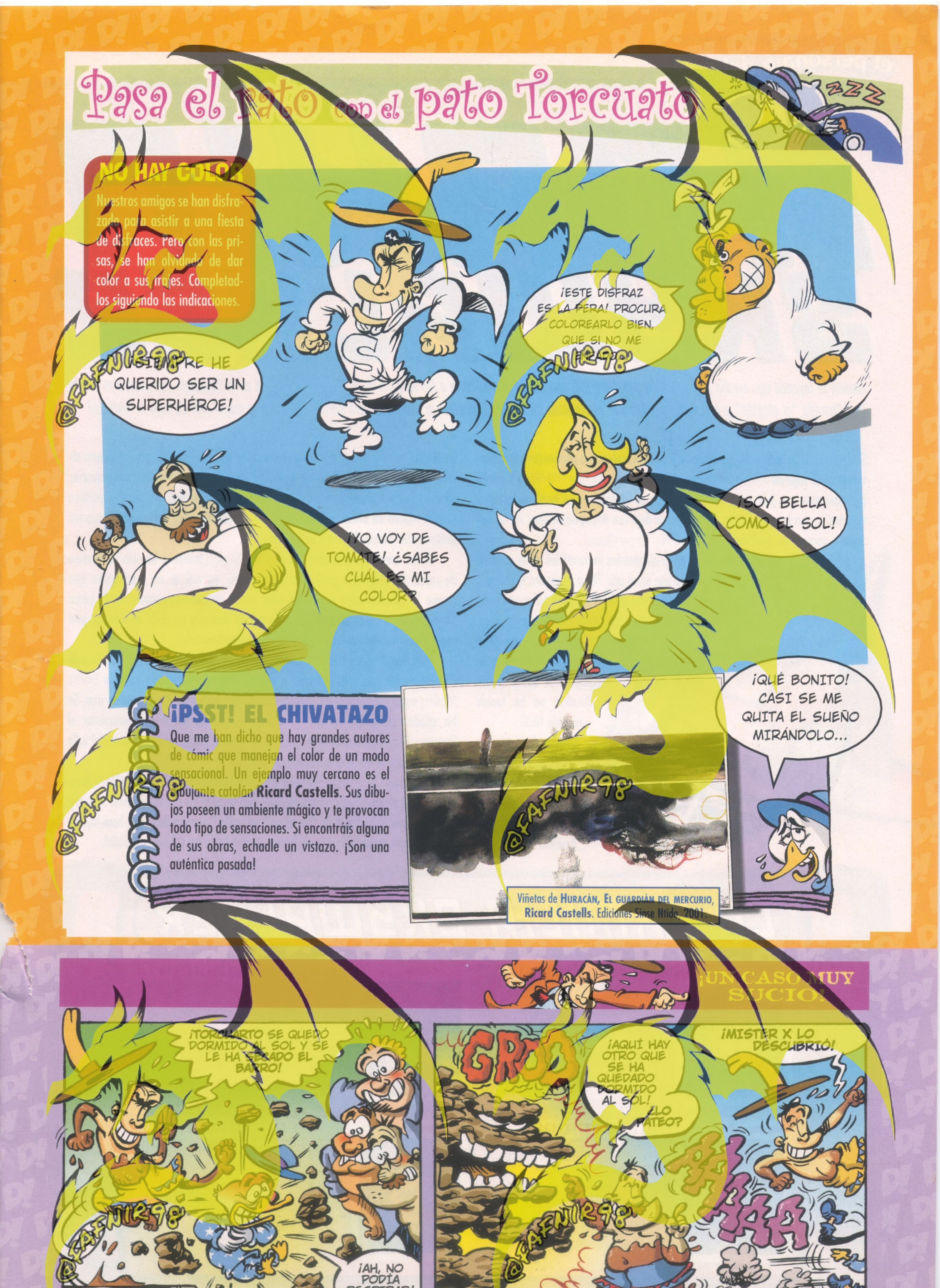
POM-POM POM-POM POM-POM

¡UN CASO MUY SUCIO!









Pasa el pato con el pato Torcuato
ZZZ
NO HAY COLOR
Nuestros amigos se han disfrazado para asistir a una fiesta de disfraces. Pero con las prisas, se han olvidado de dar color a sus trajes. Completadlos siguiendo las indicaciones.
¡SIEMPRE HE QUERIDO SER UN SUPERHÉROE!
¡ESTE DISFRAZ ES LA PERA! PROCURA COLOREARLO BIEN, QUE SI NO ME
¡YO VOY DE TOMATE! ¿SABES CUÁL ES MI COLOR?
¡SOY BELLA COMO EL SOL!
¡QUÉ BONITO! CASI SE ME QUITA EL SUEÑO MIRÁNDOLO...
¡PSST! EL CHIVATAZO
Que me han dicho que hay grandes autores de cómic que manejan el color de un modo sensacional. Un ejemplo muy cercano es el dibujante catalán **Ricard Castells**. Sus dibujos poseen un ambiente mágico y te provocan todo tipo de sensaciones. Si encontráis alguna de sus obras, echadle un vistazo. ¡Son una auténtica pasada!
Viñetas de **HURACÁN, EL GUARDIÁN DEL MERCURIO, Ricard Castells**. Ediciones Sinsentido, 2001.
¡UN CASO MUY SUCIO!
¡TORCUATO SE QUEDÓ DORMIDO AL SOL Y SE LE HA SECADO EL BARRO!
¡AH, NO PODÍA RESPIRAR!
¡AQUÍ HAY OTRO QUE SE HA QUEDADO DORMIDO AL SOL!
¡MISTER X LO DESCUBRIÓ!
AAA



ANAKIN SKYWALKER

Cuenta la leyenda que un día aparecerá un caballero jedi que traerá el equilibrio a las fuerzas de la luz y la oscuridad en el universo. Los maestros jedi le han llamado "el elegido", y muchas personas han reconocido en Anakin Skywalker el potencial para serlo... Pero ¿es el mejor jedi de toda la historia?

por Abraham Tramplán

Si eliminamos de la lista de candidatos a jedi por excelencia a personajes tan importantes en la saga de **STAR WARS** como **Qui-Gon Jinn**, **Yoda** y **Obi-Wan Kenobi** (grandes maestros jedi, pero que en el campo de las luchas y las hazañas interplanetarias no son los más destacables), eso nos deja con dos opciones que, no casualmente, comparten apellido: **Anakin** y **Luke Skywalker**.

Y es que estos dos han sido protagonistas indiscutibles de la saga. El segundo, desde que en el año 78 se estrenara la primera película, fue alguien con quien todos nos podíamos identificar, pero, poco a poco, su protagonismo se ha visto eclipsado por la figura de su padre. Y es que el pobre **Anakin** no ha tenido una vida fácil...

Escapar de **Tatooine** fue difícil; con ocho años tuvo que ganarse la libertad en una carrera de vainas. **Anakin** también lo ha tenido complicado al no ser aceptado por el consejo jedi como *padawan* de **Qui-Gon Jinn**. A pesar de tener potencial para dominar la Fuerza, los maestros no se atrevían a entrenar a un niño ya mayor (aunque después Yoda no pusiera ningún reparo en iniciar a **Luke**, ya todo un adolescente), por miedo a que sus sentimientos desequilibraran la Fuerza.

En los asuntos del corazón, la vida de **Anakin** tampoco ha sido un camino de rosas. Un jedi tiene prohibido enamorarse, ya que es un sentimiento que rompe la concentración necesaria para seguir con el entrenamiento. El joven **Skywalker**, a pesar de todo, no se lo piensa mucho y no duda en saltarse esta regla y caer rendido a los pies de la bella reina **Amidala**.

Para acabar, sus decisiones tampoco han sido muy acertadas. Le han llevado a pasar de ser una gran promesa a la gran amenaza enlatada llamada **Darth Vader**, cuya voz electrónica perseguirá en nuestras pesadillas a más de uno. Se ha aliado con el **Emperador Palpatine**, que amenaza con conquistar el Universo. Y consigue redimirse, abrazar de nuevo la Fuerza, abandonar el lado oscuro gracias al amor que siente por su hijo...

¿Es **Anakin Skywalker** el mejor jedi de la historia? ¿Lo es **Luke**, su hijo y heredero? Quizá no nos corresponde a nosotros decirlo, pero los dos son grandes héroes y hacen cierto el dicho aquel de "De tal palo tal astilla", aunque dudo que hace mucho, mucho tiempo, en un galaxia muy lejana, se acordasen del refranero español.

LA FAMILIA SKYWALKER

SHMI SKYWALKER

Shmi es la madre de **Anakin** y, como él, es una esclava de **Watto**, en **Tatooine**. El momento más doloroso de su vida fue separarse de su hijo, pero seguro que se reencontrarán en un futuro cercano.

LUKE SKYWALKER

Es uno de los hijos gemelos de **Anakin**. Fue criado en **Tatooine** por **Owen Lars** y bajo la tutela de **Obi-Wan Kenobi** y **Yoda**, se convierte en el último jedi. A bordo de su X-Wing, es, además, el mejor piloto de la República.

REINA AMIDALA

Amidala es la joven reina del planeta **Naboo**, acechado por la **Federación de Comercio**. Gracias a los jedi, recupera la libertad y descubre el amor en el joven **Anakin**.

LEIA ORGANA

Criada en el planeta **Alderaan**, la hermana de **Luke** se convirerte en una de las embajadoras más importantes de la República. Líder de los Rebeldes, se gana el corazón del intrépido **Han Solo**.

EL VERDADERO ANAKIN SKYWALKER

La peculiar manera en que se ha rodado la saga de **STAR WARS** ha obligado a **George Lucas** a contratar a más de un actor para interpretar al personaje estrella de la saga. Éstos han sido los elegidos:

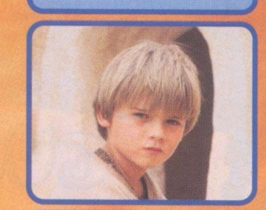
JAKE LLOYD (Episodio I): A pesar de ser tan joven (sólo tenía diez años cuando se estrenó **LA AMENAZA FANTASMA**), **Jake Lloyd** ya tiene una larga carrera como actor de cine y anuncios. Se le escogió a él de entre un enorme número de aspirantes porque se requería alguien con experiencia, y que no se pusiera nervioso ante un proyecto tan importante como **EPISODIO I**.

HAYDEN CHRISTIANSEN (Episodio II): Aún está por ver lo que puede hacer este chico como **Anakin Skywalker**, pero la verdad es que su cara ya será por siempre recordada por todos los seguidores de la saga, ¿verdad? Además, **Hayden** tiene un porte noble y orgulloso que lo hace perfecto para el papel... pero hasta mayo no sabremos qué tal **Anakin** es.

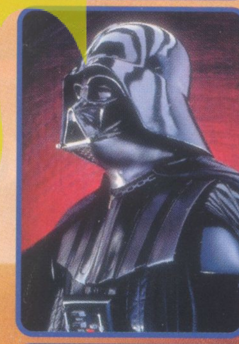
DAVID PROWSE (Episodios IV, V y VI): Conocido sobre todo por sus papeles como **Frankenstein** en diversas películas de los años 70, **David Prowse** prestó su cuerpo para que **Darth Vader** tuviera una figura terrorífica. Y es que, como antiguo luchador y con sus casi dos metros de altura, no podían haber encontrado una mejor percha para la capa del [illegible] de todo el espacio, ¿no? [illegible] su cara no apareció en ninguna de las tres entregas, ya que siempre estaba cubierta por la famosa máscara negra del general imperial.

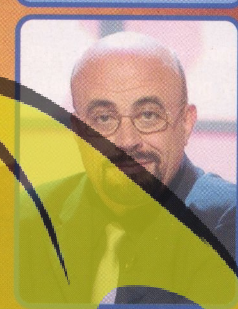
CONSTANTINO ROMERO (Episodios IV, V y VI): Este inconfundible locutor de radio, que después se ha labrado una sólida carrera dedicada a la presentación de programas de televisión, fue el encargado de dotar a **Darth Vader** de su tenebrosa voz en castellano. En Estados Unidos, la tarea recayó en James Earl Jones, un conocido actor de doblaje que, tras alcanzar la fama por ser la voz bajo el casco negro, ha hecho otros papeles tan conocidos como **Mufasa** en **EL REY LEÓN**.

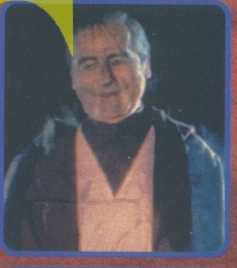
SEBASTIAN SHAW (Episodio VI): Aunque sólo aparezca unos segundos, **Sebastian Shaw** es quien pone el rostro al moribundo **Darth Vader** al final de **EL RETORNO DEL JEDI**. Incluso diría más, le pone dos rostros: uno cuando Luke le quita el casco a su padre, en que aparece deformado por toda una vida de sufrimiento, y el otro, en la fiesta final de los ewoks, junto a los maestros Jedi. Un par de apariciones breves pero estelares, que le han convertido en estrella del cine de ciencia ficción.


JAKE LLOYD


HAYDEN CHRISTIANSEN


DAVID PROWSE


CONSTANTINO ROMERO


SEBASTIAN SHAW



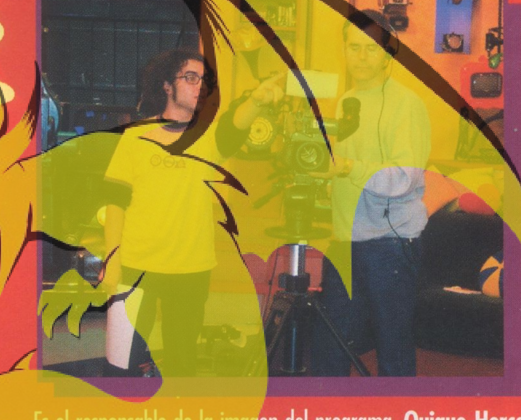


Seguro que os habréis preguntado un montón de veces quiénes hacen posible un programa de la tele; sí, esos que os entretienen tanto con sus reportajes y actividades. Este mes ¡Dibus! se mete detrás de las cámaras y en los camerinos de ZON@7, un programa que se emite todos los días en Disney Channel y que a partir de hoy conocerás mucho mejor.

EL GUIÓN

Lo primero que se hace es el guión, y para eso están los guionistas. Piensan y piensan hasta que se les ocurren buenos temas para el programa. **Quique,** el coordinador de guiones, nos cuenta que, entre sus tareas, está la de inventar todos los días nuevos concursos y juegos. La inspiración es algo relativo, pero es habitual leer muchos libros y probar montones de juegos para que vengan las ideas. Lo que más le gusta hacer a **Quique** es escoger letras de canciones y modicarlas para sus divertidos videoclips.

EL REALIZADOR



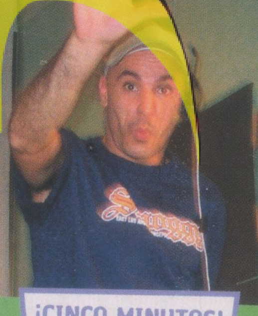
Es el responsable de la imagen del programa. **Quique Herce** [illegible] la acción de **ZON@ 7** dirigiendo a los cámaras y controlando todo lo que se ve en pantalla continuamente; por ejemplo, si los presentadores se tienen que ver en primer plano o en plano general, o desenfocados, derechos o del revés...

REDACCIÓN

S[illegible] y **Yolanda** buscan temas entretenidos que después se convertirán en reportajes. Y si hace falta traer a algún invitado famoso al programa... ¡no hay problema! ¿A quién queréis?

EL REGIDOR

Pablo controla el tráfico del programa. Con señas como las que ves en las fotografías, es el enlace del realizador con todos los que están en el plató. **Pablo** sabe todo lo que va a pasar en el programa, así que, cuando alguien tiene una duda, acude a él. Además, tiene una sección propia en ZON@ 7, "La Pablada".



¡CINCO MINUTOS!



¡PARAD!

¡NOS ENROLLAMOS! (SEGUIMOS ADELANTE)

PRODUCCIÓN



Rafa, **Elena**, **Rocío** y **Gloria** se encargan de pedir todo lo que saldrá en el programa. ¿Que queréis unas escaleras de cáñamo? ¡Dejadme coger las páginas amarillas! Para ellos, la palabra imposible no existe.

MAQUILLAJE

Todos los que aparecen en el programa tienen que pasar por las expertas manos de **Carmen,** la maquilladora. Un poco de base por aquí, unos polvos por allá... ¡perfecto! ¡A ver cuánto dura!

Correctores, antibrillos, antiojeras... son productos necesarios si uno quiere colocarse delante de una cámara.

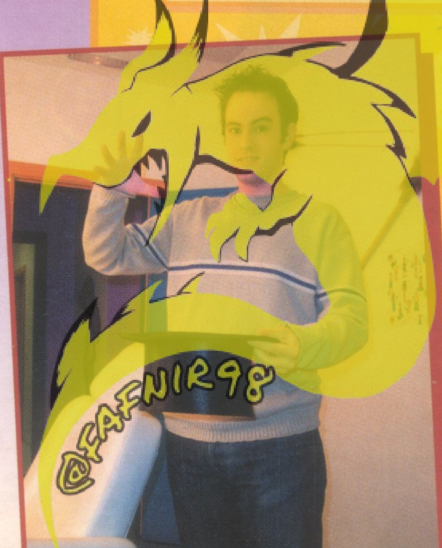


Laura y **Sofía** se encargan de vestir a todos los que aparecen en el programa. Ellas escogen qué tejanos se va a poner **Natalia** o el jersey que le va a sentar mejor a **Pablo.** Para ello utilizan los *showrooms*, unos catálogos de ropa y complementos en los que se encuentra absolutamente de todo. **Laura** nos comenta que **Zon@ 7** tiene un estilo entre urbano y *skater.* Ya ves que el vestuario también cumple una función imprescindible, dibucolega.



Este término que viene del teatro se utiliza en televisión para todos los elementos que aparecen en escena: el mobiliario, la decoración... **Cristina** monta, modela y consigue cualquier objeto que se pueda necesitar en el programa. En atrezzo se hacen muchos trabajos manuales y se crean las ambientaciones que exige el guión.

UN POCO DE MAGIA



Jorge es el mago del programa. En su sección de magia explica entretenidos trucos de magia a los especialistas, para que los hagan en casa. Este joven mago (a quién seguramente recordaréis por el anuncio de Telefónica) se confiesa un gran fan de... **¡Harry Potter!** Y es que él también empezó muy temprano con la magia... cuando tenía 13 años. Los trucos que más le gustan son el de hacer caer nieve y el que nunca le han dejado hacer... el de la mujer cortada.



Pompones, caballitos de madera, sofás de hierba, estrellas, hombrecitos verdes... ¡Cuántas cosas divertidas! ¿Verdad, **Cristina?**

EL CUARTO CÁMARA



¿Te gustaría ser cámara del programa por un día? Pues **Zon@ 7** da esa oportunidad a todos los que ven el programa. ¡Genial, ¿No?! Por un día, el afortunado ganador de un concurso telefónico va al plató y se coloca detrás de una de las cámaras del programa, a punto para recibir las directrices del realizador y el regidor.

LOS ESPECIALISTAS

Son los auténticos protagonistas del programa. A todos los niños que ven **Zon@ 7** se les llama especialistas, y participan de una forma muy activa en el programa: en los concursos por teléfono o por carta, enviando e-mails o mensajes por el teléfono móvil... Todas las secciones, reportajes y juegos enseñan siempre algo útil, de modo que no es difícil convertirse en un especialista de **Zon@ 7**. Sólo hay que tener ganas de divertirse y mucha imaginación.

¿Quién se apunta?

LOS PRESENTADORES

Jose

Participa durante todo el programa y en todas las actividades, desde hacer un reportaje a una gala. Lo que más le gusta del programa, como a casi todo el equipo, es la frescura del directo y la improvisación, ya que el guión no indica estrictamente lo que tiene que decir.



El equipo que interviene en el plató al completo. Además de los cuatro presentadores habituales (**Natalia, María, Jose** y **Luis**), también participan **Pablo** (el regidor), **Jose** (sonido) y **Nuria** (concursos).

Natalia

Natalia lleva cuatro años en el programa. A ella le resulta más que fácil hacer porque le permite ser más espontánea.

SECCIONES DEL PROGRAMA

- Spray informativo
- Magia
- Música por la patilla
- El decorado
- Reportajes

¡Y las series!

Tarzán

Moesha

Findemanía

Zon@ 7 se emite de lunes a viernes en **Disney Channel** desde las 19:00 hasta las 21:00. ¡No te lo pierdas!



dunkin
Con Cool Kisses
CANDY LIPSTICK
el super-pintalabios de caramelo
¡tú serás la estrella!
3 Sabores
Para mis amigas más "cool" ¡Besos!
Cool Kisses
CANDY LIPSTICK
Sólo para chicas como tú
@FAFNIR98



¿Quieres conocer de cerca el mundo de los coches de carreras? Pues súbete al carro de los LEGO RACERS, los coches con los que tú y tus amigos podréis competir... ¡en todas partes!

Si te gustan las competiciones de coches y la **Fórmula 1**, los **LEGO RACERS** son lo tuyo. Estos coches montables llevan un pequeño mecanismo llamado *pull back motor* que les da la velocidad suficiente para echar carreras en casa o en cualquier otro lugar. ¿Qué te parece la playa o el jardín? Lo mejor de los **RACERS** es que no sólo puedes montar campeonatos sino también coches superchulos. Podrás competir para ver quién es el más rápido y quién el más original. ¡Te lo vas a pasar en grande!

Haz un boceto de tu diseño, reúne las piezas adecuadas, dale tu toque personal... ¡y que empiece la diversión!

Un Racer para cada terreno

Ten en cuenta que cada coche tendrá unas características distintas según el terreno que pise. Un coche que va por el desierto necesita ruedas grandes, uno que corre sobre una pista de asfalto necesitará que sean más pequeñas y lisas... **LEGO** ha tenido en cuenta todo esto y ha creado un **RACER** para cada tipo de terreno. ¡Para que haya para todos los gustos!

LAS TECNOLOGÍAS

El concepto de LEGO RACERS está basado en tres tecnologías diferentes: Pull-back, Slammeer y RC control. Lo pasarás en grande descubriendo lo que puedes hacer con cada coche... Hazlos correr rápido impulsándolos hacia atrás, deslízalos por suelos pavimentados o contrólalos a distancia... Tú elijes, dibucolega.



La EMOCIÓN de la Fórmula 1

LEGO y el equipo **Williams** de **Fórmula 1** trabajan juntos para dar a conocer el fantástico mundo de las carreras de coches a los chicos y chicas, a los que han invitado a presenciar las carreras como si estuvieran en los mismísimos boxes de **Williams**. Otra cosa interesante es que los fans de **LEGO RACERS** obtendrán consejos y trucos para poner a punto sus coches... ¡directamente de los profesionales del equipo **Williams**! ¡Increíble pero cierto!

Pon a punto tus LEGO RACERS ¡Y GANA LA CARRERA!

MONTA TU PROPIO COCHE

Cuando ya tienes unos dos o tres coches, empieza lo interesante, ya que puedes crear muchos más coches. Los **Racers** son montables, y eso quiere decir que puedes combinar las piezas de todos los coches a tu gusto, así que usa la imaginación... ¡y crea el coche de carreras más espectacular que se haya visto nunca!

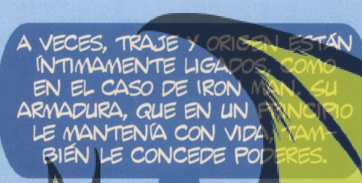
¡Es tan fácil como juntar las piezas y ver el resultado! ¡Hay muchísimas combinaciones!



Descubre los secretos de los SUPERHÉROES
por Estudio Fénix
¡QUÉ GUAY SERÍA TENER PODERES COMO LOS SUPERHÉROES DE LOS TEBEOS! ¿CÓMO LOS DEBEN DE CONSEGUIR?
UF... ME SIENTO RARO.
¡A LO MEJOR ERES UN MUTANTE, COMO LA X-MEN, Y AL LLEGAR A CIERTA EDAD DESARROLLAS PODERES!
¡CUIDADO, SE NOS HA ESCAPADO UN ESCARABAJO PELOTERO RADIACTIVO!
¡AY! ¡ME HA MORDIDO!
¡HALA! ¡COMO EL ORIGEN DE SPIDERMAN!
¡OH! ¿QUÉ ES ESTO?
¿NO HAS VISTO LA MÁSCARA? ¡PONTELA!
HA LLEGADO LA HORA DE QUE SEPAS LA VERDAD, HIJO MÍO ¡ERES UN EXTRATERRESTRE! ¡EL ÚNICO SUPERVIVIENTE DEL PLANETA CRIPTÓN!
¡ANDA, CLAVADO A SUPERMAN!
¡NO LE HAGAS CASO! EN REALIDAD ERES HIJO DE ZEUS, MÁXIMO DIOS DEL OLIMPO.
¿ERES UN DIOS, COMO THOR? ¡QUÉ FUERTE!
¡SE NOS HA ESCAPADO UNA BOMBA DE RAYOS GAMMA!
BOOM
¡MOLA! ¡COMO HULK!
OYE... ¿TE ENCUENTRAS



A VECES, TRAJE Y ORIGEN ESTÁN ÍNTIMAMENTE LIGADOS, COMO EN EL CASO DE IRON MAN. SU ARMADURA, QUE EN UN PRINCIPIO LE MANTENÍA CON VIDA, TAMBIÉN LE CONCEDE PODERES.





LOS MALOS TAMBIÉN TIENEN SU ORIGEN. TRAS UN TERRIBLE ACCIDENTE, EL MALVADO DOCTOR MUERTE SE CONSTRUYÓ UNA ARMADURA SUPERPODEROSA PARA CUBRIR SUS CICATRICES.

ATENCIÓN: ¿DE DÓNDE SACAR LAS IDEAS?

Te puedes inspirar en cualquier cosa: las noticias de la tele, los libros... ¡Incluso lo que aprendes en la escuela, como la historia o la biología, pueden proporcionarte buenas ideas para un origen superheroico!.

¡TRUCO! Aunque vuestra historia contenga elementos de fantasía, es muy importante que sea coherente y lógica. Si vuestro héroe recibió sus po-deres del sol, perderá su fuerza de noche (por ejemplo).

CONOCIDO

¡PODEMOS REVELAR EL ORIGEN EN LA PRIMERA HISTORIA...



SECRETO

¡JAMÁS TE CONTARÉ MI ORIGEN, VILLANO! ¡ES TAN MISTERIOSO, TAN MISTERIOSO, TAN MISTERIOSO QUE NO LO SÉ NI YO!

ME PARECE QUE NO LO SABE NI EL AUTOR...

¡AUNQUE SEA UN ORIGEN MISTERIOSO, TÚ LO HAS DE CONOCER DESDE EL PRINCIPIO!



ATENCIÓN:

Si queremos hacer una historia más humorística, el origen puede ser más loco. Por ejemplo, el protagonista puede ganar sus poderes como premio en un concurso al contestar la una pregunta final.

ATENCIÓN



UN BUEN ORIGEN NO SÓLO HA DE CONTAR CÓMO NUESTRO PROTAGONISTA ADQUIERE PODERES. DE HECHO, HAY SUPERHÉROES QUE NO LOS TIENEN, COMO BATMAN. TAMBIÉN DEBE CONTAR POR QUÉ DECIDE SER UN SUPERHÉROE.



Partiendo del descubrimiento de un gran diamante legendario, inventad un origen para vuestro superhéroe, unos poderes, un traje, y dibújadlo luego. No olvidéis la importancia de documentarse, ya que os puede ayudar mucho saber, por ejemplo, que los diamantes son los minerales más duros que existen.



La página de los SIMPSON

por Juanjo Sarto

EL SECRETO DE SU ÉXITO

Son varias las causas del éxito de Los Simpson, pero se coincide en que los guiones tienen más importancia que los dibujos. Algunos de sus creadores han dado su opinión al respecto... y os hacemos llegar sus palabras.

- **DAVID SILVERMAN** (actual Director de Animación de **Pixar**): "La animación nunca debe ser la estrella del episodio. No me gusta que se diga ¡Mira qué dibujos tan bonitos!. Los episodios de **Los Simpson** están pensados para que la atención del espectador se concentre en la historia".
- **MATT GROENING** (No hace falta presentarlo...): "**Los Simpson** son, en esencia, una serie sobre gente sencilla. Y la animación tiene que estar de acuerdo con eso".

NUESTROS SIMPSON

Nos hemos enterado de quiénes son las voces españolas de **Los Simpson**. ¿Queréis conocerlos? ¡Pues aquí van! **Carlos Isbert** interpreta a **Homer**, **Sara Vivas** es **Bart**, **Isacha Mengíbar** es **Lisa** y **Margarita de Francia** les pone la voz a **Marge**, **Patty y Selma**. La directora de doblaje es **Ana María Simón**, que se encarga de la adaptación y el ajuste. Aneriormente, **Carlos Revilla** era el director de doblaje y la carismática voz de **Homer**, pero su repentina muerte obligó a reconfigurar el *staff*. También había doblado a célebres actores de la pequeña y la gran pantalla como **Charlton Heston**, **Jack Lemmon** y **Bill Cosby**.

NOTICIAS

ADIÓS A FUTURAMA

Primero fueron rumores, pero ya se han confirmado, la productora de **Futurama**, Twentieth Century Fox, va a cancelar **Futurama**. Las páginas web dedicadas a esta serie son un hervidero de rumores, noticias y chismes. Algunos de los fans más activos han creado una página para que todo aquel que desee que continúe la serie pueda enviar una carta colectiva a la productora. En pocos días se han recogido 54.000 firmas.



UNA GRAN POPULARIDAD

En una encuesta que ha realizado el canal ITV en Inglaterra, entre espectadores de 16 a 24 años, se han encontrado con los siguientes resultados: Un 20% de los encuestados sabía los nombres de los cuatro hijos de la Reina de Inglaterra... frente a un 60% que conocía mas de una veintena de nombres de personajes de **Los Simpson**. Y mientras que un 18% deseaba enterarse de los asuntos de la familia real inglesa... un 66% quería saber más sobre **Los Simpson**.

PREMIOS Y MÁS PREMIOS

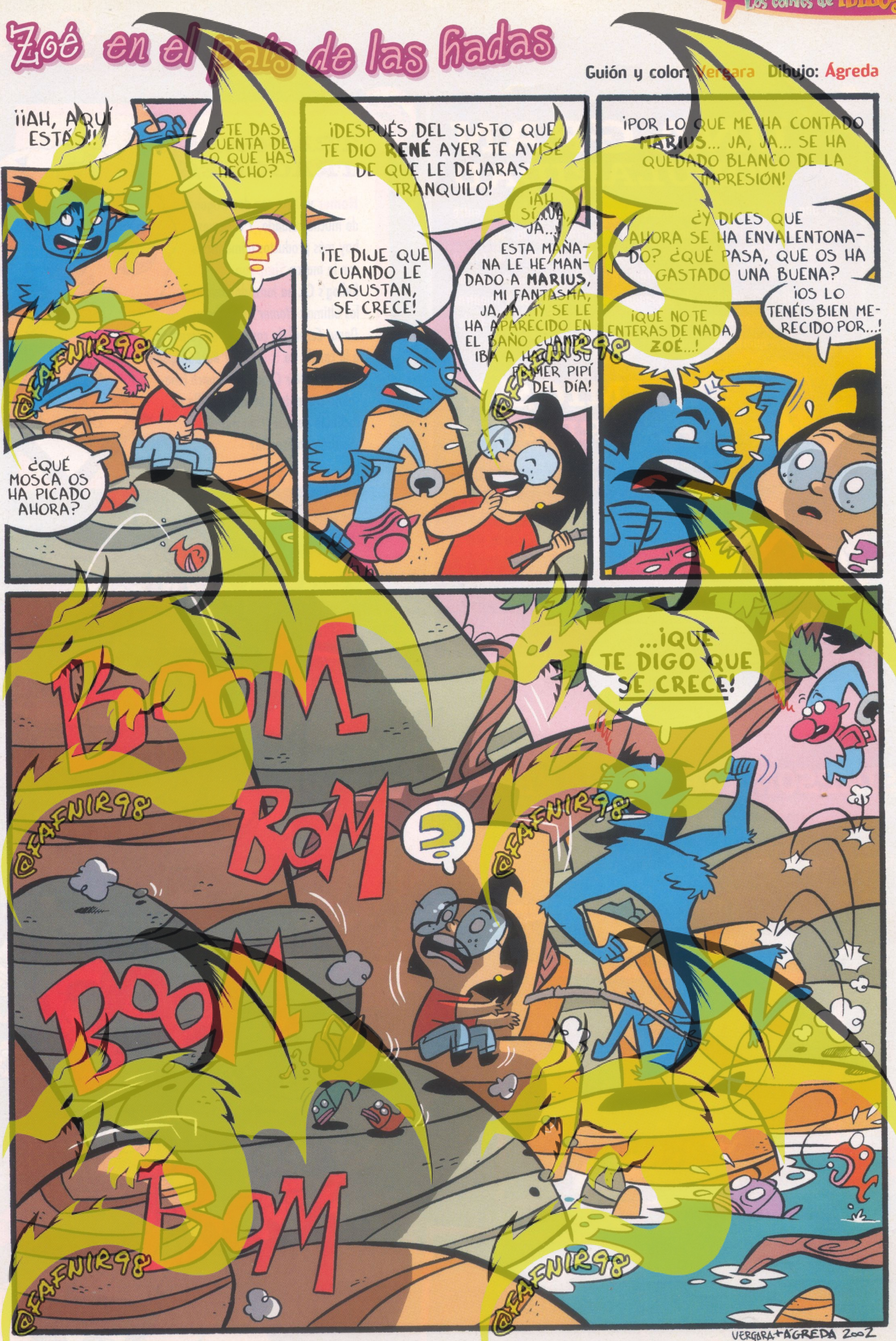
Los Simpson han ganado muchos premios, pero los que más gustan a su equipo de creadores son los del público. Y, por votación popular han sido elegidos Mejor Serie de Dibujos Animados por los espectadores de uno de los canales más importantes de habla inglesa, el **Channel 4**, y Mejor Serie de TV de Todos los Tiempos por los lectores de **Wizard**, una de las revistas más importantes sobre cómics.

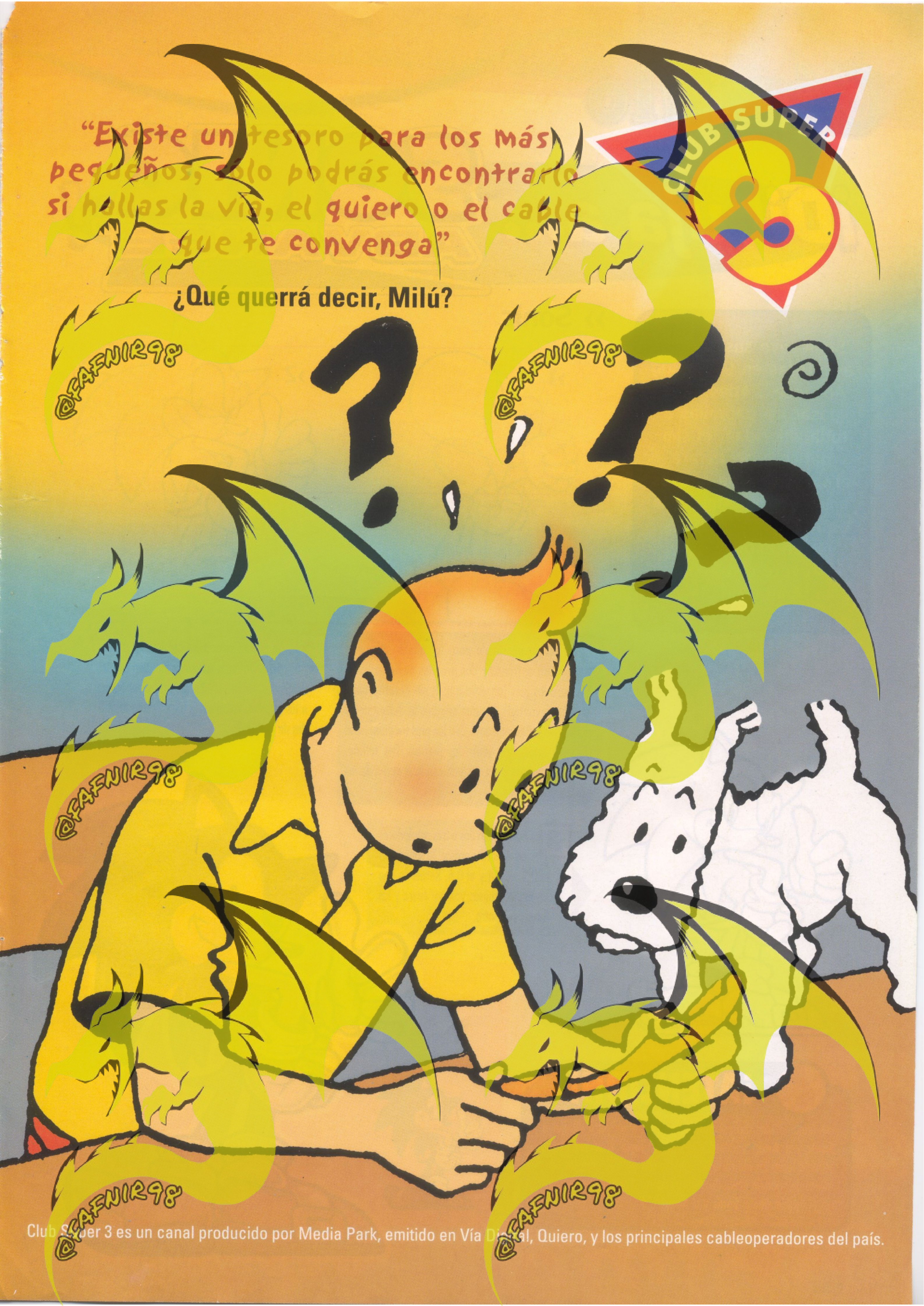
TRAGONES, TRAGONES

Homer y **Bart** son dos tragones de mucho cuidado. Y cada vez hay más productos alimenticios con la marca **Simpson**.
Kellog's Co. ha lanzado dos de los últimos: *Homer's Cinnamon Donut Cereal* (la rosquilla de cereales a la canela de **Homer**) y *Bart Simpson's Peanut Butter Chocolate Crunch* (chocolate crujiente a la mantequilla de cachuete de **Bart Simpson**).
¿Saldrán en España?

SIMPSON ROAD RAGE XBOX

Este impresionante juego de **Los Simpson** para la novedosa **XBOX** promete horas y horas de diversión. A bordo de los automóviles más inverosímiles, **Homer**, **Marge**, **Krusty** y compañía recogen pasajeros y los llevan a su destino de la forma más alocada posible. ¡Todo para evitar que el **Sr. Burns** se quede con la propiedad de la **Corporación de Tránsito de Springfield**!


Zoé en el país de las hadas
Guión y color: Vergara Dibujo: Ágreda
¡¡AH, AQUÍ ESTÁS!!
¿TE DAS CUENTA DE LO QUE HAS HECHO?
¿QUÉ MOSCA OS HA PICADO AHORA?
¡DESPUÉS DEL SUSTO QUE TE DIO RENÉ AYER TE AVISÉ DE QUE LE DEJARAS TRANQUILO!
¡TE DIJE QUE CUANDO LE ASUSTAN, SE CRECE!
¡AH SÍ... JA, JA...!
ESTA MAÑANA LE HE MANDADO A MARIUS, MI FANTASMA, JA, JA... ¡Y SE LE HA APARECIDO EN EL BAÑO CUANDO IBA A HACER SU PRIMER PIPÍ DEL DÍA!
¡POR LO QUE ME HA CONTADO MARIUS... JA, JA... SE HA QUEDADO BLANCO DE LA IMPRESIÓN!
¿Y DICES QUE AHORA SE HA ENVALENTONADO? ¿QUÉ PASA, QUE OS HA GASTADO UNA BUENA?
¡QUE NO TE ENTERAS DE NADA, ZOÉ...!
¡OS LO TENÉIS BIEN MERECIDO POR...!
...¡QUE TE DIGO QUE SE CRECE!
BOOM
BOM
BOOM
BOM
VERGARA+ÁGREDA 2002


"Existe un tesoro para los más pequeños, sólo podrás encontrarlo si hallas la vía, el quiero o el cable que te convenga"
¿Qué querrá decir, Milú?
CLUB SUPER 3
Club Super 3 es un canal producido por Media Park, emitido en Vía Digital, Quiero, y los principales cableoperadores del país.

Cópialo

¡Dibuja a... Sonic Advance!

Sonic vive sus nuevas aventuras en **Game Boy Advance**... Además de pasar las pantallas a toda velocidad, el simpático erizo estará acompañado de nuevos amigos como **Amy**, a la que también puedes ver en esta sección. ¡Atrévete con **Sonic** y con **Amy** y dibújalos!

» Sonic

›1

›2

1 Dibuja un círculo para la cabeza, un óvalo para el tronco y dos grandes óvalos achatados para los pies (observa que el pie derecho tiene la punta levantada, así que añádele la deformación apropiada). Une el tronco con los pies mediante dos cilindros finos, que serán las piernas. Por último, añade los brazos y ten cuidado con la posición de las manos y los dedos.

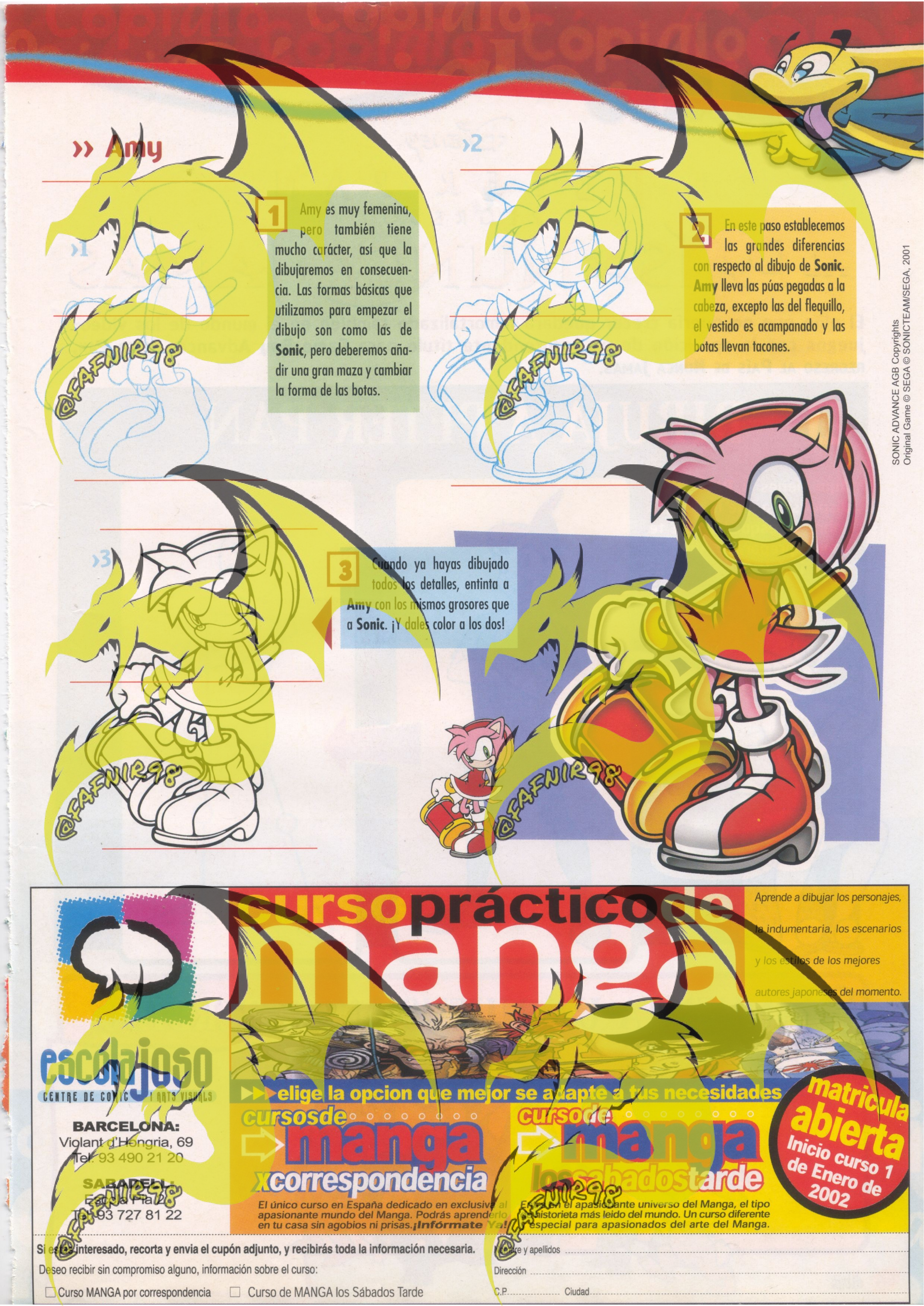
2 Ya puedes colocar las características púas del erizo en la cabeza y también puedes detallar las orejas, añadir la nariz y dar forma a los guantes, calcetines y botas. ¡Y no te olvides de las hebillas!

3 Entinta con dos o tres rotuladores de diferente grosor. Te sugerimos el 0.2, el 0.4 y el 0.6. Recuerda que las líneas gruesas van por fuera y las finas por dentro.



¡ATENCIÓN!

Las líneas azules representan los pasos previos para dibujar a **Sonic** y a **Amy**, y debes trazarlas en lápiz. Una vez hayas seguido todas las indicaciones, repasa con un rotulador los contornos del modelo acabado. Ahora coge tus rotuladores de colores... ¡dale vida a **Sonic** y a **Amy**!



» Amy

1 Amy es muy femenina, pero también tiene mucho carácter, así que la dibujaremos en consecuencia. Las formas básicas que utilizamos para empezar el dibujo son como las de **Sonic**, pero deberemos añadir una gran maza y cambiar la forma de las botas.

2 En este paso establecemos las grandes diferencias con respecto al dibujo de **Sonic**. **Amy** lleva las púas pegadas a la cabeza, excepto las del flequillo, el vestido es acampanado y las botas llevan tacones.

3 Cuando ya hayas dibujado todos los detalles, entinta a **Amy** con los mismos grosores que a **Sonic**. ¡Y dales color a los dos!

Disney

Peter Pan
Regreso al País de Nunca Jamás

El niño que no quería crecer quedará inmortalizado también en el mundo de los video-juegos con la aparición de un sorprendente título para Game Boy Advance: Peter Pan, regreso al País de Nunca Jamás.

A DIBUJA A PETER PAN

Aquí tienes a Peter Pan, dispuesto a que le dibujes sobre el esquema que te hemos preparado, dibuartista. ¡Adelante!



B INVENTA UN NUEVO NIÑO PERDIDO

Los "niños perdidos" son los insepa-rables compañeros de juegos y aventuras de Peter Pan en el País de Nunca Jamás. ¿Puedes dibujarles un nuevo amigo?



¡ESE FONDO!

Peter y Jane sobrevuelan valles y montañas gracias a la magia de los deseos y del polvo de hadas de Campanilla. Dibuja un fondo de montañas, con algún río que las atraviese.

UN CAMBIO DE *LOOK* PARA CAMPANILLA

Campanilla ya empieza a estar cansada de llevar siempre el mismo modelo... ¿Le ayudas a cambiar de aspecto? Dibújale un nuevo peinado y un vestido que esté a la moda.

¿QUIÉN VENCERÁ?

Ha llegado el momento de la lucha final entre el Capitán Garfio y Peter Pan. Coloréalos... ¡y adivina quién vencerá!


Dibu Concurso
Disney·PIXAR
MONSTRUOS, S.A.
En los mejores cines
En Monstruos, S.A. trabajan toda clase de monstruos: grandes, pequeños, con enormes mandíbulas, con o sin pelo... Si has visto la peli, sabrás que unos consiguen asustar a los niños más que otros...
y PELUCHES
DE Disney·PIXAR MONSTRUOS, S.A.
¿Quieres ganar uno?
¡Pues responde
a esta pregunta!
¿Quién es el mejor asustador de Monstruos, S.A.?
© Disney/Pixar
Disney store
fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO
MONSTRUOS, S.A.
Revista ¡Dibus!
¡Tienes hasta el 31 de abril!
DIBUCONCURSO MONSTRUOS S.A.
¿Quién es el mejor asustador de Monstruos S.A.?
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98



Los cómics de ¡DIBUS!
Wilfredo el Caballero
Se pide pulpo
Darío Adanti
¡CAMARERO! ¡UN PULPO A LA GALLEGA, POR FAVOR!
¡HOLA, TERRÍCOLA!
¡CAMARERO! ¿PODRÍA TRAERME EL PULPO UN POCO MÁS HECHO...?
Wilfredo el Caballero
Y las moscas
Darío Adanti
¡SPLASH!
¡CAMARERO! ¡HAY UNA MOSCA EN MI CERVEZA!
LO SIENTO... SI LA MOSCA ES MAYOR DE EDAD, PUEDE BEBER LO QUE QUIERA...
MANLEY
www.manley.es
Las ceras de los artistas
MANLEY
24
MANLEY
15
MANLEY
MANLEY
48
CERAS Acuarelables



 por Paco Galindo

BALTO II

Si os emocionó la epopeya de Balto en la primera entrega, estaréis deseando recorrer Alaska de nuevo junto a él, y si no, ahora tenéis la oportunidad perfecta para conocer al perro lobo por primera vez, gracias al estreno en vídeo de BALTO II: LA BÚSQUEDA DEL LOBO.

Si algún día visitáis el **Central Park** de Nueva York, es muy probable que os topéis con una estatua muy especial dedicada a uno de los grandes héroes de América. No se trata de un soldado, ni de un vaquero, ni siquiera de un deportista o un bombero, sino de **Balto**, un perro lobo que se hizo un hueco en las páginas de la historia norteamericana. Corría el año 1925 cuando una enfermedad mortal llamada difteria golpeó **Nome**, un pequeño pueblo de Alaska. La única forma de salvar a los habitantes de esa población era hacerles llegar un suero, pero el mal tiempo los mantenía completamente aislados de la civilización. Un grupo de perros, entre los que se encontraba **Balto**, tiró de un trineo cargado de suero a lo largo de 1.000km superando terribles dificultades ¡Y es que en Alaska se llegan a registrar temperaturas de -40º C y vientos que soplan a más de 80km/h!). Cuando el *musher* (el conductor del trineo) se desmayó de cansancio, **Balto** siguió rastreando y tirando del trineo hasta llegar a **Nome**. De ese modo salvó la vida de su dueño y la de todos los habitantes del pueblo. Ésta es la historia real de **Balto**, que se nos narra en la primera película. Ahora, seis años después, sabremos qué ha sido de él y nos embarcaremos en sus nuevas aventuras gracias al lanzamiento en vídeo de esta segunda parte.

BALTO II: LA BÚSQUEDA DEL LOBO es una segunda parte a la altura de su predecesora, que fue una de las películas de animación producidas por el genial **Steven Spielberg** antes de que fundara la compañía **Dreamworks**. Esta nueva entrega, de 76 minutos, cuenta con una animación de alta calidad, algo que no siempre ocurre en este tipo de producciones, y está dirigida por **Phil Weinstein**, un director que parece especializado en continuaciones, ya que también se encargó de las de **ALADDIN** y **HÉRCULES**.

Los años de proezas ya han pasado para **Balto**, que ahora vive una vida tranquila junto a su pareja, una *husky* llamada **Jenna**, y su camada de cachorros. Al cumplir ocho semanas, todos los cachorros son entregados a sus nuevos dueños, todos excepto uno... la pequeña **Aleu**. Y es que **Aleu** tiene más aspecto de lobo que de *husky* y, como todo el mundo sabe, siempre es un problema ser diferente a los demás. Al crecer, **Aleu** llega a ser atacada por unos cazadores que la confunden con un lobo y acude a su padre en busca de consejo. **Balto** le revelará a su hija la verdad sobre su herencia y ella, incapaz de aceptar que tiene más de lobo que de perro, se marchará en busca de respuestas. Gracias a unos misteriosos sueños premonitorios, **Balto** seguirá a su hija, y ambos acabarán embarcándose en una fantástica aventura. En su camino encontrarán a un grupo de lobos que deben abandonar el lugar donde han vivido siempre ante la amenaza del ser humano y todos tendrán que hacer frente a una manada de lobos malvados liderados por **Niju** (al que en la versión norteamericana le pone voz **Mark Hamill**, ¡el mismísimo **Luke Skywalker** de **LA GUERRA DE LAS GALAXIAS**!). Gracias a la ayuda de su padre, **Aleu** aceptará su destino en esta emotiva y emocionante cinta de aventuras que no dejará a nadie indiferente.



¡Doraemon!

y el secreto del laberinto

Doraemon, el gato cósmico, vuelve a la carga con un nuevo largometraje que se pone directamente a la venta en vídeo. Si creéis que Nobita y su genial amigo no se meten en líos lo suficientemente grandes en la serie de televisión, sólo tenéis que ver esta película...

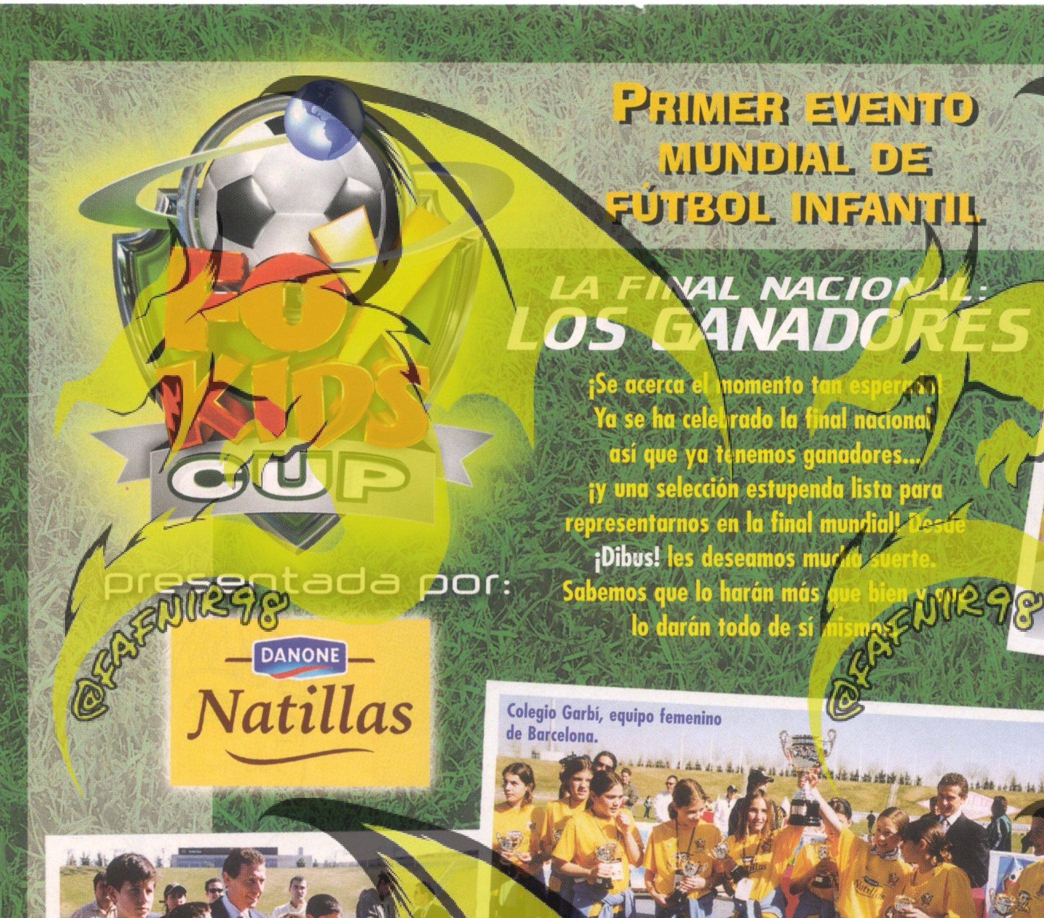
Doraemon es un androide con forma de gato procedente del siglo XXIV, enviado al pasado por los descendientes del joven Nobita para ayudarle a que sea una persona de provecho en la vida. Gracias a la infinidad de ingeniosos inventos que Doraemon es capaz de extraer de su bolsillo mágico, el gato del futuro ayudará a Nobita y a sus amigos a solucionar problemas, aunque en otros muchos casos también los creará. Ésta fue la idea con la que Fujiko F. Fujio (el pseudónimo detrás del que se esconde el dúo de autores Hiroshi Fujimoto y Motoo Abiko) cautivó al público japonés hace casi treinta años y cuyo éxito se prolonga hasta hoy día. Doraemon se ha convertido en una figura importantísima dentro de la cultura japonesa, una especie de equivalente oriental del ratón Mickey (¡pero sin orejas!).

Hiroshi Fujimoto

En esta película, Doraemon, Nobita y sus amigos viajarán accidentalmente a Chamocha, el mundo de los juguetes de hojalata. Todos los seres humanos de ese mundo han sido esclavizados por el malvado Dr. Napojistra y su ejército de robots de hojalata. Pero ésta será, sin lugar a dudas, una aventura muy especial, ya que Nobita y compañía tendrán que solucionar sus problemas sin la ayuda de su fiel Doraemon, que ha sido secuestrado por las fuerzas de Napojistra y arrojado al fondo del mar. De esta manera, Nobita, Shizuka, Gian y Suneo tendrán que dar lo mejor de sí mismos y embarcarse en un fantástico viaje que les llevará por tierra, mar y aire... ¡e incluso conducirán el increíble trineo de Papá Noel! En esta ocasión contarán con la ayuda de un joven nativo, Savio (el hijo del duque Galión), y su robot mascota Tap, capaz de tragarse cualquier cosa, incluida la puerta que permite viajar de la Tierra a Chamocha y viceversa. ¿Conseguirán nuestros amigos liberar el mundo de Chamocha y regresar a la Tierra? Y lo más importante... ¿Será Nobita capaz de hacer algo útil sin recurrir a Doraemon? Para conocer las respuestas a estas preguntas sólo tenéis que haceros con la última y más emocionante aventura del gato cósmico.

Doraemon y compañía disfrutarán de increíbles aventuras junto a otros carismáticos personajes. ¿Te atreves a acompañarles?


DINOKID
David Ramírez
¿CÓMO VA EL PARTIDO, CHICOS? ¿A CUÁNTO VAIS?
¡345 A 23, PROFESOR!
¡¿CÓMO?!
AHORA LO ENTIENDO...
¡NO!
¡NO QUIERO BAÑARME! ¡¡NO!!
¡EEH!
¡NO PIENSO HACERLO!
AH, ¿NO? ¿Y CÓMO VAS A EVITARLO?
NO QUEPO.
...
PEQUEÑO MOSQUITO
Darío Adanti
PEQUEÑO MOSQUITO CONTRA EL NINJA GIGANTE...
¿ME TIENES MIEDO?
NO.
¿NI SIQUIERA UN POQUITO?
NO.
¿...Y SI TE DIGO QUE TENGO UNA GRIPE MUY CONTAGIOSA...?
PEQUEÑO MOSQUITO
Darío Adanti
¡UN NINJA NUNCA SE RINDE!
¡UN NINJA NO LE TEME A NADA!
¡ME RINDO! ¡ME RINDO!



PRIMER EVENTO MUNDIAL DE FÚTBOL INFANTIL

LA FINAL NACIONAL: LOS GANADORES

¡Se acerca el momento tan esperado! Ya se ha celebrado la final nacional así que ya tenemos ganadores... ¡y una selección estupenda lista para representarnos en la final mundial! Desde ¡Dibus! les deseamos mucha suerte. Sabemos que lo harán más que bien y que lo darán todo de sí mismos.

Colegio Garbí, equipo femenino de Barcelona.

La Inmaculada, equipo masculino de Sevilla.

La final nacional de la **Fox Kids Cup** que se celebró en Madrid el pasado 23 de febrero reunió a un montón de familias dispuestas a presenciar el mejor fútbol 6 protagonizado por chicos y chicas de 10 a 12 años, alucicolegas. Estos deportistas han combinado los exámenes y los deberes con los entrenamientos. ¡Felicidades a todos los ganadores!

La **selección nacional** de la **Fox Kids Cup**, que va a participar en la **gran final internacional**, tiene como rivales a equipos que proceden de veinte países: España, Francia, Turquía, Dinamarca, Méjico, Alemania, Rumanía, Estados Unidos, Paraguay, Italia, Polonia, Brasil, Perú, Holanda, Argentina, Colombia, Inglaterra, Israel, Chile y Bolivia. Las selecciones masculina y femenina de cada uno de los países se disputarán el título mundial. Y si no puedes asistir, la **Fox Kids Cup** se retransmitirá en todo el mundo a través del canal de **Fox Kids**. ¡Imposible perdérselo!

Ésta es la magnífica selección que repre[illegible] en la fase [illegible] disputará del 28 de marzo al 2 de abril. ¡Suerte, y ánimo!



El maquillaje fue uno de los entretenimientos más divertidos.

El evento

Pero no todo fueron partidos... El acontecimiento ofreció a todos los asistentes una serie de actividades interactivas relacionadas con el fútbol como toques de balón, tiros a puerta, remates de cabeza, chilena, *goal kicks*... ¡Ah! ¡También se maquilló a los hinchas con las banderas de sus equipos preferidos! Cómo no, todos podían recoger [illegible] y [illegible] entre partido y partido.



FINAL MUNDIAL:
del 28 de marzo al 2 de abril en el Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya (INEF), Avda. de l'Estadi s/n, Barcelona.

www.foxkids.es

CÓMO DIBUJAR ANIME

Como buenos aficionados al manga, seguro que os habréis sentido atraídos en un momento o en otro por el anime... Sus personajes están llenos de vida y son pura acción. Este mes tienes un pequeño consejo sobre la memoria visual. ¿Verdad que cuando dibujamos un personaje varias veces, luego nos acordamos de él y lo podemos reproducir de memoria? ¡Pruébalo, mangaka!

Clavícula marcada. A pesar de no estar extremadamente delgada, se marca la clavícula para expresar feminidad.

Mangas de dos tonos.

Columna vertebral y omoplatos marcados.

Ombligo al aire.

Se dibujan curvas para destacar los contornos del cuerpo. La cintura no tiene que ser demasiado estrecha.

El brazo es rollizo. Que no sobresalga el codo.

Caderas redondeadas. Bolsas alrededor de las nalgas.

Los zapatos no llevan tacón y tienen que parecer cómodos.

Un buen escote para incrementar su atractivo.

Las letras inspiran un ambiente de ciencia ficción.

El pecho tapa parcialmente el brazo.

Líneas que marcan el contorno del pecho. El diseño de la ropa es sexy.

Cavidad del codo.

Muslos redondeados. Con las piernas juntas, los muslos quedan superpuestos. Los pliegues serán horizontales y curvos para mostrar la forma del muslo.

Los gemelos quedan rectos comparados con los muslos.

La caña de la bota llega hasta media pantorrilla. No son ceñidas.

DIFERENTES FORMAS DE DIBUJAR EXPRESIONES

CHICA TIPO REALISTA: >> VIDEOJUEGO



Aquí tenemos a una chica amable y callada de grandes ojos, nariz respingona y boca muy pequeña. Su expresión es la de alguien en quien es fácil confiar... Podría ser la compañera ideal para un héroe o heroína. ¿Te atreves a dibujarla?

Los Zorrillos

Guión: Corcal Dibujo: Deth



E.T. CUMPLE 20 AÑOS

E.T. es el extraterrestre que marcó a toda una generación hace veinte años. Ahora vuelve y está más dispuesto que nunca a mantener viva su leyenda. Bicis voladoras, un alienígena escondido en una habitación y una de las frases más famosas del cine: "Mi casa... teléfono". ¡No te lo pierdas!

Por Eulàlia Dolz

Para algunos, ésta será la oportunidad de volver a ver esta entrañable película en el cine y para otros, la posibilidad de verla en la gran pantalla por primera vez. Seguro que hace un tiempo que lleváis viendo en cines y centros comerciales los enormes pósters promocionales del reestreno de **E.T. EL EXTRATERRESTRE**. Cuando se cumplen 20 años de su estreno, el director **Steven Spielberg** ha revisado uno de sus grandes éxitos, una película familiar que convirtió al extraterrestre en una leyenda para toda una generación de niños estadounidenses... y del resto del mundo. El protagonista de la historia es **Elliott**, un niño humano que encuentra a un simpático extraterrestre perdido en nuestro planeta. El pobre **E.T.** se ha separado de sus amigos y no podrá volver a su mundo a no ser que se ponga en contacto con su gente, algo muy complicado en la Tierra, un lugar totalmente extraño para él. Pero con la ayuda de **Elliott** y de sus compañeros y hermanos (no os perdáis a su hermana pequeña, que es... ¡**Drew Barrymore**, la de **LOS ÁNGELES DE CHARLIE**!) logran despistar a los adultos, que no pueden sospechar que un niño esconda a un auténtico alienígena en su habitación... Hasta la llegada de **E.T.** al cine, la idea que se tenía de los extraterrestres era más bien la de seres malvados que venían a nuestro planeta para conquistarlo o para esclavizar a la raza humana. Por eso, **E.T.** fue toda una revelación en su época: un alien bueno, con poderes curativos, amable y simpático, adorable... ¿Y quién no querría vivir con él una aventura? ¿O volar en bicicleta...? Si no habéis visto nunca esta película, os la recomendamos de todo corazón. Si ya conocéis a **E.T.**, no os perdáis la oportunidad de verla de nuevo en el cine. Quizá pasen veinte años más hasta que podáis repetir la experiencia.

EL NUEVO MATERIAL

Además de ser una versión retocada y remasterizada, la película incluirá escenas inéditas y algunos cambios respecto al guión original, eso sí, todos idea del director. Por ejemplo, se han sustituido las pistolas de los policías por *walkie-talkies* y se ha eliminado la palabra "terrorismo" del guión. Pero dejando de lado estos detalles, más o menos anecdóticos, lo más interesante es que veremos algunas de las escenas que se eliminaron en el metraje original, como una en la que **Harrison Ford** (**Han Solo** en **STAR WARS** y el mítico **Indiana Jones**) hacía de director del colegio de **Elliott**. Los fans confían en que esas escenas aparezcan por fin en la nueva versión, que será un poquito más larga que la original (de 115 minutos), pero seguro que vale la pena. Si queréis más información, os podéis pasar por la página web oficial del film: **www.et20.com**.





E.T. Y UNIVERSAL

Aprovechando el aniversario, la productora de cine **Universal** ha decidido que, ya que **E.T.** es una de sus estrellas, forme parte del logo de la compañía. A partir de ahora, el clásico emblema de esta productora lo formarán las siluetas de **E.T.** y **Elliott** volando en su bicicleta sobre el globo del mundo. Además, se incorporará el tema musical del film a la sintonía de entrada de la compañía, uno de los clásicos del cine compuesto por otro de los grandes de esta industria, **John Williams** (**STAR WARS**, **TIBURÓN**, **HARRY POTTER**, **PARQUE JURÁSICO**, **INDIANA JONES**...).



LOS VIDEOJUEGOS

Hay que reconocer que la vuelta de **E.T.** se ha hecho a lo grande. No sólo vuelve a la gran pantalla, sino que, además, se anuncia una fantástica edición en DVD y una gran cantidad de videojuegos basados en las aventuras de este alienígena. **E.T. INTERPLANETARY MISSION** (disponible para **Playstation One**, **PC**, **Game Boy Advance** y **Game Boy Color**) es un juego de plataformas con 25 niveles donde, en la piel del mismísimo **E.T.**, puedes ir explorando planetas de todo tipo usando los poderes especiales del protagonista, como la telequinesis y la curación.

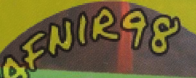


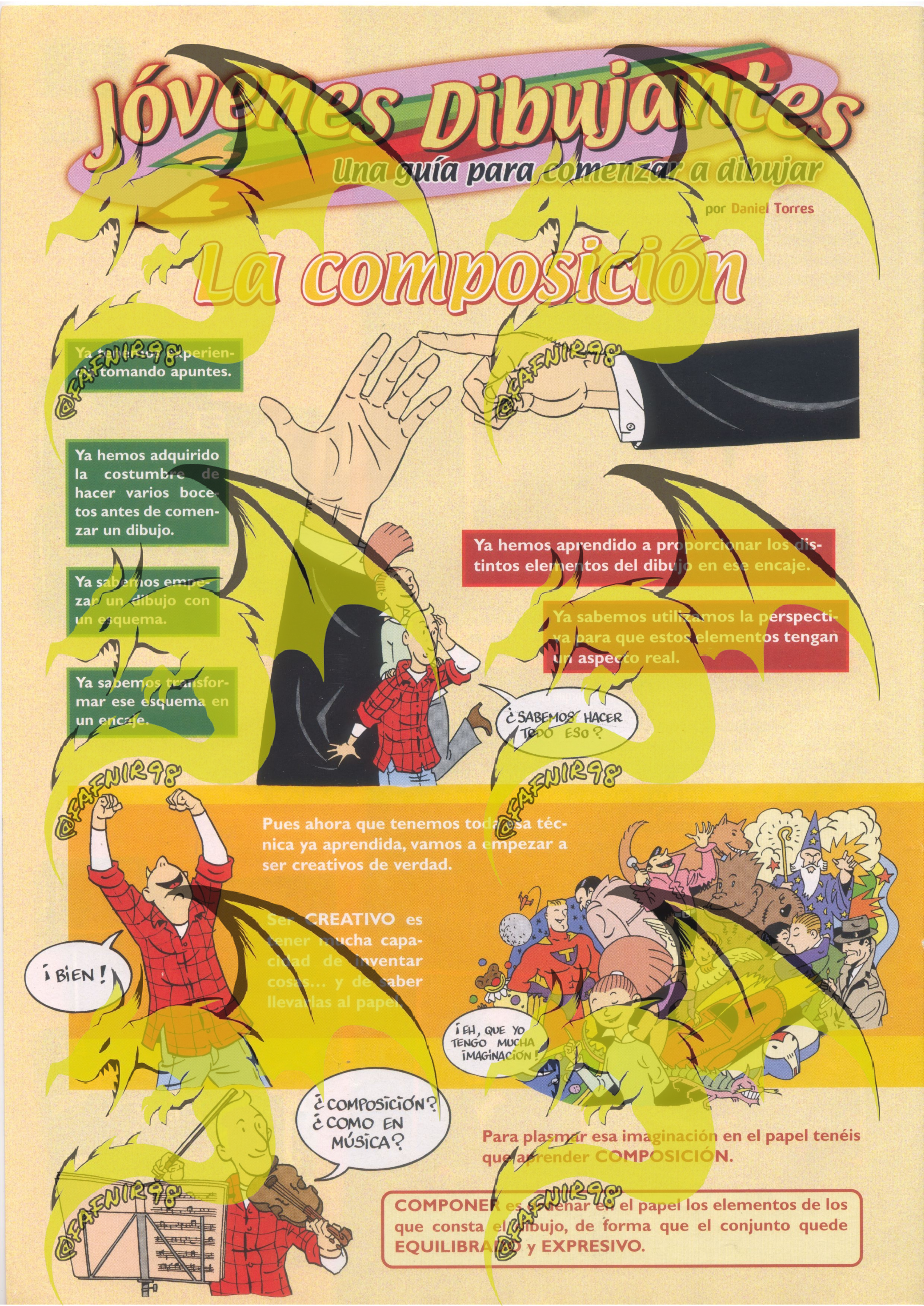
STEVEN SPIELBERG

Es uno de los directores de cine más famosos del mundo porque parece tener el toque del rey **Midas** en lo que a películas se refiere y es posiblemente uno de los que más éxitos ha cosechado en su carrera. Los primeros fueron **EL DIABLO SOBRE RUEDAS** (1972) y **TIBURÓN** (1975), la historia de un tiburón blanco con muy mala uva que era el terror de los bañistas en las playas americanas. Poco después, el director nos sorprendía con un título de ciencia ficción, **ENCUENTROS EN LA TERCERA FASE**, seguido en 1981 por la primera entrega de las aventuras de **Indiana Jones**, que buscaba el **Arca del Alianza**. En 1982 estrenó **E.T.** y, en los años siguientes, dirigió **INDIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO**, **INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA** y **HOOK**, entre otras, hasta dar de nuevo en el clavo con **PARQUE JURÁSICO**. En los últimos años se ha ganado merecidamente dos Oscar al Mejor Director, con **LA LISTA DE SCHINDLER** y **SALVAR AL SOLDADO RYAN**. Recientemente, hemos podido ver **A.I.**, pero los fans esperamos con impaciencia la cuarta entrega de las aventuras de **Indiana Jones**.

Exclusivamente para **Game Boy** llega **EL JARDÍN CÓSMICO**, un juego en el que, junto al extraterrestre, el jugador debe recorrer la galaxia en busca de una semillas y plantas extrañas para añadirlas al **Jardín Cósmico** que, además, también hay que cultivar. Uno de los atractivos de este juego es que la colección de plantas es diferente en cada partida, y por ello es imposible aburrirse. Y para **PC** tenemos **E.T. LEJOS DE CASA**, un videojuego que simula un juego de mesa tradicional: ¡tira los dados y enfréntate, solo o con amigos, al desafío de volver a casa! ¡¡No será por falta de opciones!!







Jóvenes Dibujantes
Una guía para comenzar a dibujar
por Daniel Torres
La composición
Ya tenemos experiencia tomando apuntes.
Ya hemos adquirido la costumbre de hacer varios bocetos antes de comenzar un dibujo.
Ya sabemos empezar un dibujo con un esquema.
Ya sabemos transformar ese esquema en un encaje.
Ya hemos aprendido a proporcionar los distintos elementos del dibujo en ese encaje.
Ya sabemos utilizamos la perspectiva para que estos elementos tengan un aspecto real.
¿SABEMOS HACER TODO ESO?
Pues ahora que tenemos toda esa técnica ya aprendida, vamos a empezar a ser creativos de verdad.
¡BIEN!
Ser CREATIVO es tener mucha capacidad de inventar cosas... y de saber llevarlas al papel.
¡EH, QUE YO TENGO MUCHA IMAGINACIÓN!
¿COMPOSICIÓN? ¿COMO EN MÚSICA?
Para plasmar esa imaginación en el papel tenéis que aprender COMPOSICIÓN.
COMPONER es ordenar en el papel los elementos de los que consta el dibujo, de forma que el conjunto quede EQUILIBRADO y EXPRESIVO.
@FAFNIR98



Imaginaos que tenéis que hacer un dibujo con estos elementos: un paño de cocina, un vaso y una manzana.
Lo primero es colocarlos de una manera determinada para dibujarlos. Pero no vale de cualquier manera. Ahora lo veréis.
Esto no funciona. ¿Qué hace esa manzana allí arriba? ¿Y todo ese espacio en blanco que hay en el centro?
Ahora tampoco está bien. Tenemos demasiado espacio blanco abajo.
Bien, ya hay un equilibrio entre los espacios blancos, pero ¿se han peleado la manzana y el vaso?
Ahora están todos los objetos juntos, pero la manzana tapa el vaso y queda fatal.
Esto ya está mejor: la composición muestra con claridad los tres objetos con una relación equilibrada entre ellos y el espacio que los rodea.
Claro que hay muchas formas de hacer una composición. Para conocerlas, debemos aprender varios conceptos; pero, sobre todo, lo que hay que tener es... BUEN GUSTO.
OH, YO DE BUEN GUSTO VOY SOBRADO.
¡SERÁ PAYASO!



Las últimas AVENTURAS de POKÉMON

El ritmo que siguen las películas de Pokémon es trepidante: desde hace un par de años aproximadamente, todos los veranos podemos disfrutar de una nueva aventura de nuestras mascotas preferidas en la gran pantalla.

Latios

Latias

Dentro de poco, los japoneses podrán pasarlo bien con la quinta entrega de las películas de **Pokémon**, titulada **MIZU NO MIYAKO NO MAMORIGAMI**, que viene a ser algo así como el "Dios guardián de la ciudad de Agua".

La acción se desarrolla en una ciudad llamada Alto Mar, que dicen que es la ciudad más hermosa del mundo (por cierto, según puede verse en el tráiler, esta ciudad es muy parecida a Venecia... y los productores reconocen haberse inspirado en la ciudad de los canales para crearla). Nuestros amigos **Ash** y **Pikachu** llegan atraídos por la leyenda que dice que han aparecido dos nuevos **Pokémon** legendarios en dicha ciudad, **Latios** y **Latias**, que además son hermanos. El mayor, **Latios**, es macho, de color azul y realmente impresionante. Su hermana pequeña, **Latias**, es roja y nunca se separa de él. Ambos tienen la misión de proteger un objeto misterioso, pero las cosas, como siempre, se complican y **Ash**, **Misty**, **Brock** y sus **Pokémon** acaban viviendo una trepidante aventura.

Y, cómo no, el film tiene como aperitivo uno de eso simpáticos cortometrajes llenos de **Pokémon**, titulado **STARRY SKY OF PIKA CAMP** *("Cielo estrellado en el pikacampamento")*. En vista del éxito del corto del tercer film de la serie, **PIKACHU Y PICHU**, repiten protagonismo **Pikachu** y los adorables hermanos **Pichu** que, a pesar de su aspecto tranquilito, son tan traviesos que traen a **Pikachu** por el camino de la amargura. Pero, en esta ocasión, parece que se van de campamento, y los tres disfrutan de la compañía de otros **Pokémon**...

Por el momento, la fecha prevista para el estreno es el 13 de julio, lo que quiere decir que, si todo va bien, tendremos esta nueva aventura en nuestros cines justo para la campaña de Navidad. Tendremos que esperar un poco...

Especial Pokémon CRISTAL

En las series de televisión japonesas es normal que, de vez en cuando, hagan un especial de televisión, un capítulo que puede no venir al caso para el resto de la historia y en el que aparecen nuevos personajes. Ese es el caso del nuevo especial de **POKÉMON**, titulado **POKÉMON CRISTAL, RAIKOU DEN NO DENSETSU** ("Pokémon Cristal, la leyenda de Raikou"), emitido el pasado 30 de diciembre en Japón. Pero lo más curioso es que en este especial no aparecen las grandes estrellas de la serie, **Ash** y **Pikachu**, sino los personajes del último videojuego de **Pokémon** para **Game Boy**, **POKÉMON CRISTAL**. El cuarteto protagonista está compuesto por **Marina** y su **Misdreavus**, y por **Genta** y su **Typhlosion**. En este especial, el protagonista, **Genta**, es un chico normal que está obsesionado en ser un maestro **Pokémon** y que, junto a su **Typhlosion**, recorre el mundo enfrentándose a otros entrenadores. **Marina**, por su parte, también quiere ser entrenadora, así que, tras enfrentarse entre ellos y comprobar que tienen el mismo nivel, deciden unirse. Pero deberán superar un gran obstáculo: el **Team Rocket** (que, por cierto, esta vez no está compuesto por los consabidos **Jessie** y **James**), cuyo objetivo es robar el **Cristal System**, una joya que emite energía. Pero al atacar con un misil, la joya cae en el bosque y hace huir a decenas de **Pokémon** hacia el centro de recuperación... **Genta** y **Marina** hacen todo lo posible para detener a los malvados. Tiene buena pinta, ¿verdad? Esperamos ansiosos a que lo emitan en nuestro país.



La web

La página web oficial de la película es www.pokemon2002.jp. El único problema es que está en japonés, claro, pero si realmente queréis conocer a los nuevos **Pokémon**, vale la pena. La presentación en **Flash** de la página de inicio es muy atractiva, así como el resto del diseño. Las descargas más interesantes son: el tráiler, que está en www.pokemon2002.jp/html/movie/ y los fondos de escritorio, que podéis encontrar en www.pokemon2002.jp/html/present/.







Poké notis

Neo Destiny

DESTINY, EL FINAL DE LA SAGA...

Así es, con la amplición **Destiny** se acaba la saga **Neo** del **JCI** de **Pokémon** y se presenta con dos mazos preconstruidos, **Light** y **Dark** (luz y sombra, respectivamente). Estos nombres son muy representativos, ya que **Destiny** nos presenta una nueva categoría de cartas, la de los **Pokémon** "malos". Como siempre, disponéis de sobres de 11 cartas para completar la amplicación, que consta de un total de 105.



¿Es atractivo el *packaging* de esta última ampliación de Neo, verdad? ¡Ya tardáis en salir corriendo y conseguir el bando que más os guste!

STAKS Pokémon Johto League Champions

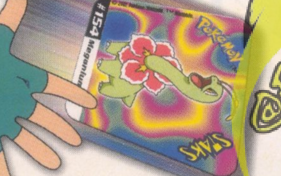
¡LÁNZALOS!

¿Cómo? ¿Que todavía no has probado los *staks* POKÉMON? Sácalos del sobre, lánzalos al tablero magnético y... ¡gana montones de *staks*! Aquí tienes las reglas del juego y un par de consejos para jugar, a modo de recordatorio.

TRUCO 1
Los megas pesan más. Con ellos tienes muchas posibilidades de acertar en el blanco que elijas.

TRUCO 2
Juega con los staks "repes". Así podrás completar tu colección con más rapidez.





REGLAS DEL JUEGO

1. Puedes entrenarte individualmente o competir con tus amigos.
2. Coloca la carpeta apoyada contra la pared o contra el suelo.
3. El combate premia la habilidad y puntería de los jugadores que lanzan **POR TURNOS** los ***Staks* POKÉMON**.
4. Elige tu ***Stak* POKÉMON** y lánzalo sobre la zona de combate.
5. DESPUÉS DE LANZAR TU ***STAK* POKÉMON** comprueba dónde ha caído:

- 1.- Cada uno de los jugadores debe darte 1 ***Stak***.
- 2.- Cada uno de los jugadores debe darte 2 ***Staks***.
- 3.- Cada uno de los jugadores debe darte 3 ***Staks***.
- 5.- Cada uno de los jugadores debe darte 5 ***Staks***.

Te pillan 1-Sólo con tocar esta zona, debes dar un ***Stak*** a cada jugador.
Pasa turno- Cuando el ***Stak*** cae fuera de la zona de combate.



POKEGUÍA de EPISODIOS

CAPÍTULO 106 COMBATE POR COMIDA POKÉMON

Pokémon protagonista: #143 Snorlax

Atrapados en una isla y hambrientos, **Ash** y sus amigos buscan comida. **Tracey** encuentra unas flores comestibles, pero el niño que cuida de ellas les reta a un duelo **Pokémon**. **Ash** acepta, pero se equivoca al escoger el rival para luchar contra el **Gloom** del niño y, además, rompe la pokéball de su **Snorlax**. Los amigos de **Ash** deberán encontrar la mejor manera de conseguir una nueva pokéball en la isla, aunque para ello tengan que atravesar una montaña altísima y enfrentarse al **Team Rocket**.

#143

CAPÍTULO 107 DOBLE PROBLEMA POKÉMON

Pokémon protagonistas: #65 Alakazam, #105 Marowak

El viaje para conseguir la última medalla de la liga Naranja lleva a **Ash** a una isla donde una mujer le confunde con su hijo. Mientras, el **Team Rocket** ataca la isla, pero la mujer, que resulta ser la entrenadora del gimnasio, los vence fácilmente con su **Alakazam**. Más tarde, **Ash** debe enfrentarse a ella, y escoge a **Pikachu** y a **Charizard** para combatir al **Alakazam** y al **Marowak** de la líder de gimnasio... Pero la lucha se complica, ya que **Pikachu** y **Charizard** no quieren pelear en equipo.

#105

CAPÍTULO 108 EL OBSERVADOR CHIFLADO



Pokémon protagonistas: #129 Magikarp, #130 Gyarados

Mientras navegan a lomos de **Lapras**, nuestros amigos encuentran un banco de **Magikarp** y un extraño doctor que los está estudiando. Siguen a los **Pokémon** de agua hasta una isla y allí descubren que nadan contracorriente, ¡y suben por una cascada! La aparición del **Team Rocket**, dispuestos a capturar a los **Magikarp** para obtener un ejército de **Gyarados**, provoca que **Ash**, **Misty** y el doctor busquen una manera de detener a **Jesse** y a **James**, empresa que no es nada fácil.

#129

CAPÍTULO 109 LA ESPORA PARALIZADORA

Pokémon protagonista: #60 Poliwag

Por accidente, **Ash** y **Tracey** aspiran el polvo de una espora que les hace caer enfermos. **Pikachu** avisa enseguida a **Misty** para que acuda en su ayuda y, mientras, **Jesse** también enferma a causa de la espora. **Misty** y el resto del **Team Rocket** descubren el medio para curarlos: un alga especial. **James** y **Meowth** descubren un **Poliwag** con el alga en cuestión enganchada a la cola y deciden atacarlo... ¡pero gracias a **Misty**, el **Poliwag** consigue escapar! Más tarde, el **Pokémon**, agradecido, le dará el alga a **Misty**, y ella la compartirá con sus enemigos habituales.

#60

CAPÍTULO 110 HOLA, POMELO

Pokémon protagonistas: #149 Dragonite, #132 Ditto

Isla Pomelo es el destino final de **Ash** y sus compañeros, y el primero se apunta para luchar contra **Drake**, el líder de la liga Naranja. Allí le advierten de que este entrenador posee un **Dragonite**, un **Pokémon** muy raro y poderoso, pero a **Ash** eso no le da miedo. El **Team Rocket**, por supuesto, intenta secuestrar al **Dragonite**, pero a **Drake** le sobra habilidad para impedirlo y los derrota fácilmente. Un poco después, **Ash** y él están preparados para empezar el combate, que se inicia con **Pikachu** contra **Ditto**. ¿Quién ganará?





PIKADIBUJOS DEL MES

Pikadibujos del mes
Revista ¡Dibus! - NORMA Editorial
c/ Fluvià, 89 - 08019 Barcelona

1 Heliodoro Rodríguez Cruz, Santa Cruz de Tenerife (Canarias).

2 Ylenia F. Rodríguez Delgado, Las Palmas de Gran Canaria (Canarias).

3 Manuel A. de las Fuentes, Rentería (Guipúzcoa).

4 Iraide Azkarate Amunategi, Guernica-Lumo (Vizcaya).

5 Víctor Manuel Andrades Delgado, Málaga.

6 Nagore Odriozola Juaristi, Zarautz (Guipúzcoa).

7 Francisco Cuevas Oseda, Málaga.

8 Alberto Garza Gracia, 6 años, Zaragoza.

9 Hao-Bo, 13 años, Jerez de la Frontera (Cádiz).


Llega el primer libro recopilatorio de ¡DIBUS!
Dibújalo
Por fin llega el primer libro recopilatorio de ¡Dibus! La sección Dibújalo, con los carismáticos Mister X y el Pato Torcuato como protagonistas, será la primera que podrás encontrar en las librerías.
Todas las entregas recopiladas en un fantástico volumen. ¡Ahora aprender a dibujar será más sencillo que nunca!
Encontrarás nuevas lecciones, trucos y cómics que no han aparecido en la revista, creados exclusivamente para el libro.
Contiene todas las tiras cómicas de Mister X. Además de aprender a dibujar, ¡te lo pasarás bomba!
Si sigues todos los ejercicios del libro, tendrás horas y horas de entretenimiento con el lápiz y el papel.
¡SIGUE ATENTO Y TE DAREMOS MÁS PISTAS EL PRÓXIMO MES!
LECCIONES DEL LIBRO:
La rotulación
Las viñetas
El ambiente
Las caras
Las expresiones
El lenguaje corporal
La perspectiva
Los ángulos de mira
La luz y sombra
El volumen
Los símbolos gráficos
Los planos
¡Y mucho más!
Dibújalo
Aprendiendo la PERSPECTIVA
¿Qué es la perspectiva?
A LA VENTA EN ABRIL
@FAFNIR98

DIBUnet

¡Ya casi están aquí! ¡La primavera se presenta caliente porque pronto aparecerán dos superconsolas de nueva generación! En esta nueva sección, ¡Dibus! te cuenta todos sus secretos para que seas el primero en conocerlas.

por Tomás Pardo

<La emoción de la CAJA NEGRA...>

La más potente y poderosa es la **XBOX** de **Microsoft**, que se anuncia como la consola definitiva. Tiene la posibilidad de ver películas en DVD, pero como una gran consola no es nada si no viene acompañada de grandes juegos, **XBOX** vendrá cargada. Para empezar, tiene en exclusiva la tercera entrega de **Dead or Alive** y de **Oddworld: Much's Oddysee**, con nuevas aventuras de **Abe**, el personaje más divertido de **PlayStation**. También cuenta con archifamosos personajes del cómic, el cine y la televisión como **Batman**, **Shrek**, **Neo** (de **Matrix**) y **Los Simpson** que, entre otros, convertirán a la **XBOX** en una consola indispensable. A la venta el 14 de marzo.



X> La primavera de 2002 es la fecha prevista para la aparición de **Sega GT 2002**. Recordad que **Sega Rally** es uno de los mejores juegos de conducción jamás creados.

X> ¡El mítico **Crash Bandicoot** también será una de las estrellas de **XBOX**! Su título será **Crash Bandicoot: La venganza de Cortex** y es la continuación de la aventura aparecida para **PS2**.

X> El simpático **Rayman** tendrá juego propio en **XBOX**. Se trata de **Rayman Arena**, un juego de plataformas que desafiará a todos los que hemos visto antes.

X> El videojuego de **El Señor de los Anillos** es otra de las grandes exclusivas de **XBOX**. Se trata de un juego de acción en tercera persona en el que deberás mostrar tu habilidad contra los orcos y trasgos que pululan por el fantástico universo de **Tolkien**.

<ALTO_SECRETO>>

Sólo para tus ojos...

>> Ya hay noticias del primer juego de **Dragon Ball** para **Game Boy Advance**. Se titula **The Legacy of Gokuh** (La herencia de Gokuh). Es un juego de acción con elementos RPG. El súper malvado **Freezer** se enfrentará contra los súper saiyanos para obtener el control de la galaxia.

>> **Sonic**, el simpático erizo estrella de **Sega**, también tendrá su conversión a **Game Cube** en **Sonic Adventure 2**.

>> ¿Sabías que **Nintendo** tiene en exclusiva **Zelda**, **Mario Bros.**, **Pokémon**, **Donkey Kong** y **Banjo y Kazooie**? Pues muy en secreto... se están preparando grandes juegos de estos títulos para los próximos meses.

>> Uno de los títulos más esperados de **Game Cube** es **Mario Sunshine** y llegará a nuestro país antes de Navidad. Por fin, **Mario** hará su primera aparición estelar en **Game Cube**.

AVENTURAS... ¡AL CUBO!

La más pequeña (en tamaño) de las nuevas consolas es la **Game Cube**. Como siempre, **Nintendo** ha querido desmarcarse de sus competidores y se ha dedicado en cuerpo y alma a crear la consola definitiva. No sirve para reproducir CD de música, ni podremos ver películas en DVD o navegar por **Internet** (por ahora) ni tampoco te hace los deberes del cole. Sólo sirve para una cosa, ¡para jugar! ¡Y eso es, precisamente, lo que queremos nosotros! Con esta consola tendrás a tus vecinos todo el día en casa. Su diseño rompedor y el reducido tamaño la convierten en una digna sucesora de nuestra querida **Nintendo 64**. Y no le faltarán juegos. A los existentes **Luigi's Mansion** (protagonizado por el hermano de Mario) y **Super Smash Bros. Melee** se les une una nueva versión de las motos acuáticas de **Wave Race**. Por si fuera poco, están anunciados **Soul Calibur 2**, **Crazy Taxi**, **18 Wheeler American Pro Trucker** y, lo más sorprendente, la exclusividad de **Resident Evil**. Todo esto estará a la venta el próximo 3 de mayo.





El Pequeño Spirou

Guión: Janry Dibujo: Tome

¡ALERTA ROJA! ¡EL PADRE ANGELUS!

DUCHAS DE CHICAS

¡VAYA, VAYA, VAYA! ¡QUÉ PINTURAS DE GUERRA MÁS ORIGINALES!

DUCHAS DE CHICAS

¡Y QUÉ COINCIDENCIA! ¡DEL MISMO COLOR QUE LA MÍA!

DUCHAS DE CHICAS

¡JE, JE! ¡ME ALEGRA SABER QUE MI TRAMPA HA DADO RESULTADO, SINVERGÜENZAS!

HACED EL FAVOR DE ACOMPAÑARME, QUE EL SEÑOR DIRECTOR VA A TENER CON VOSOTROS UNAS PALABRITAS...

¡EL SEÑOR NAIRDEBEUX SABRÁ CASTIGAROS COMO MERECÉIS, BRIBONZUELOS!

58.



Dibu Concurso
Walt Disney
Los Clásicos
ATLANTIS
EL IMPERIO PERDIDO
¡CONSIGUE GRATIS UN LIBRO DE ATLANTIS!
RELLENA EL CUPÓN CON TUS DATOS Y ENVÍALO JUNTO A LA PRUEBA DE COMPRA QUE ENCONTRARÁS DENTRO DEL VÍDEO O DVD DE "ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO" Y ¡RECIBIRÁS EL LIBRO MULTIEDUCATIVOS ATLANTIS!
¡EN VÍDEO Y DVD!
© Disney Enterprises, Inc.
RELLENA Y ENVÍA ESTE CUPÓN JUNTO A LA PRUEBA DE COMPRA QUE ENCONTRARÁS DENTRO DEL VÍDEO O DVD DE ATLANTIS ANTES DEL 15 DE JUNIO DE 2002 A LA BOUTIQUE DEL LIBRO Y EL OCIO A ESTA DIRECCIÓN: CARRETERA LEÓN – LA CORUÑA KM.5. APARTADO 339. LEÓN 24080. REF: PROMOCIÓN ATLANTIS.
Nombre y Apellidos
Edad
Dirección
Código Postal
Población
Provincia
e-mail
Teléfono de contacto
0203ATDIBU
El solicitante autoriza a que la información que nos facilita pueda ser tratada en un fichero automatizado del Grupo Everest de Comunicación, S.L. Para su utilización por las empresas que lo componen, en sus campañas promocionales, pudiendo recibir ofertas e información de cualquiera de dichas empresas. En un futuro, a través de nosotros, es posible que reciba ofertas comerciales de tu interés de otras empresas del sector. Para el cumplimiento de los derechos previstos en la Ley Orgánica 15/1999, diríjase al Grupo Everest: Departamento de Base de Datos, apartado 339, León 24080. Si desea ser excluido del presente tratamiento, no tiene más que comunicárnoslo por escrito, Grupo Everest limita la promoción a 5.000 libros.
@FAFNIR98


MUNDO CURIOSO
Expediente 12:
LAS RAÍCES DE LOS ÁRBOLES
Guion: Athos Dibujo: EnriqueCarlos
Color: Apisonadora
¡OFICIAL! DE LAS RAÍCES DE LOS ÁRBOLES ESTÁN CRECIENDO SIN PARAR! SE DIRIGEN AL NÚCLEO DE LA TIERRA PARA DESTRUIRLO. ¡ESTA BOMBA ES LA PRUEBA!
¡AGH! CREO QUE ESA "BOMBA" ES DE PACHOTE, SU PERRO...
DATOS DE PARTIDA
Los vegetales son seres vivos, como los animales. Pueden comer, crecer, respirar... y, a veces, hasta moverse. Una planta se compone de tres partes: raíz, tallo y hojas.
La raíz es, se encuentra bajo tierra y, en la mayoría de los casos, no se puede ver, pero gracias a ella la planta se sostiene y alimenta absorbiendo sales minerales y agua.
¡PERO JEFE, ¿¿QUÉ ESTÁ HACIENDO??!
HAY QUE ELIMINAR TODAS LAS PLANTAS. ¡¡HASTA LAS DE LOS PIES!!
CUADERNO DE CAMPO
NOTAS: A diferencia de los animales, una semilla no tiene ni pies ni cabeza; sin embargo, cuando se va desarrollando, la raíz crece hacia abajo y el tallo, hacia arriba. El geotropismo positivo es el fenómeno por el cual las raíces responden a la fuerza de la gravedad y crecen en dirección al centro de la Tierra. El tallo, sin embargo, crece en dirección al sol. A este fenómeno, se le denomina fototropismo. Poco a poco, de la raíz van creciendo filamentos por los que la planta absorbe el agua que necesita para que el tallo siga creciendo y la planta dé frutos. De ellos obtenemos nuevas semillas...
JEFE, ATENTO AL DIBUJITO QUE LUEGO NO SE ENTERA DE NADA...
A. El geotropismo hace que la raíz crezca hacia abajo.
B. A través de la raíz, la planta absorbe el alimento que necesita.
¡¡EL CENTRO DE LA TIERRA; ÉSA ES SU GUARIDA!!
RR
La higuera de Bengala crece en Asia y para los hindúes es sagrada. Es un árbol enorme que puede ocupar hasta una hectárea de terreno. Un solo árbol de esta especie puede llegar a tener más de 3000 troncos. De sus ramas salen unas raíces aéreas que se vuelven a adentrar en el suelo y que, con el tiempo, dan lugar a otra higuera. ¡Es el cuento de nunca acabar! Cada tronco produce varios más, de modo que se acaba creando un bosque... de un solo árbol.
¡ODIO ESTA AUTOPISTA LOS LUNES POR LA MAÑANA! ¡SIEMPRE HAY ATASCO!
50CMP/H
70CMP/H
CHOPO
LA MÁS ABUNDANTE

LO MÁS CURIOSO

¿NO TE LO DIJE, QUE EN ESTE RESTAURANTE SE COMÍA DE MARAVILLA?

¿NO PUEDES SORBER SIN HACER RUIDO?

¡Y BARATO! TOCAMOS A UN EURO POR PÉTALO!

Ha quedado claro que los árboles necesitan agua para sobrevivir, pero ¿cuánto bebe una planta al día? Pues, básicamente, depende de su tamaño. A mayor altura, más agua necesita. Por ejemplo, una encina de talla mediana necesita diariamente... ¡620 litros de agua!

¡SHHLURP!

J.J. y Be

¡VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA!

Athos / EnriqueCarlos

J.J. QUERÍA LLEGAR HASTA EL CENTRO DE LA TIERRA EN BUSCA DE LAS RAÍCES MÁS GRANDES...

¡JEFE, QUÉ LLEVAMOS YA TRES SEMANAS BAJO TIERRA!

¡UN AGENTE DE LA P.A.R. DEBE ESTAR SIEMPRE AL SERVICIO DE LA HUMANIDAD!

¡ADEMÁS, ESTO ESTÁ LLENO DE HORMIGAS!

¡ÁNIMO, BE! ¡AQUÍ HAY UN MONTÓN DE RAÍCES PARA DESTRUIR!

¡JA, JA, JA! ¡SEGURO QUE ME DAN UNA MEDALLA!

CRAC

CRAC

QUÉDESE CON SU MEDALLA... ¡YO QUIERO UNAS VACACIONES!

¡QUÉ SUERTE! ¡ÉSTA TIENE QUE SER LA RAÍZ REINA!

¡DEBEMOS ARRANCARLA! ¡AUHMF!

¡UYUYUY! ¡POR SI ACASO, ME LAS PIRO!

BROK

¡POR FIN CEDE!

¡AAAAHH! ¡LA RAÍZ REINA ES UN OSO HORMIGUERO!

GRRR

¡AYY!

RAAASS

¡Y CON UÑAS AFILADAS! ¡AY!

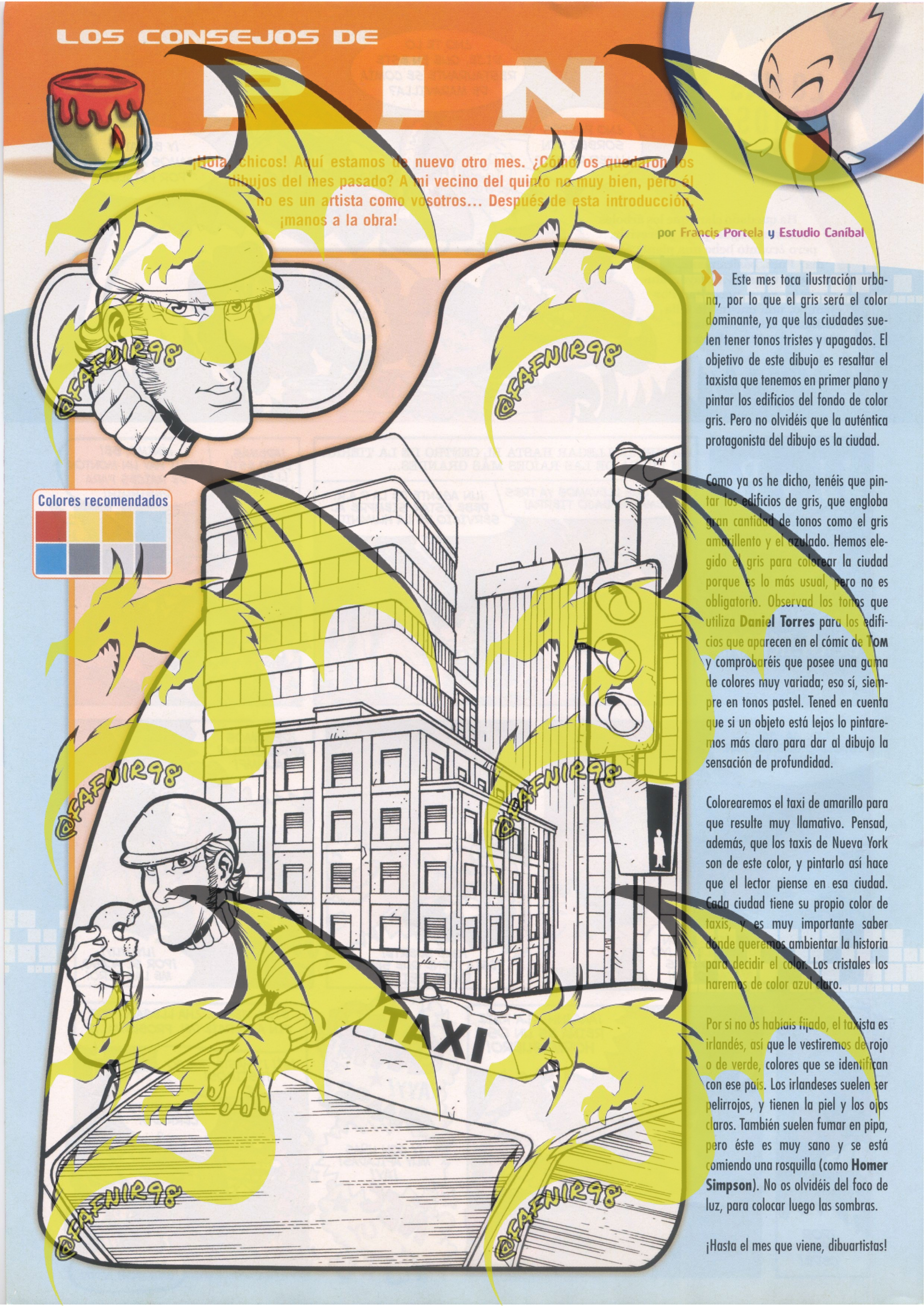
UY

BIEN, JEFE... ¿HA LLEGADO POR FIN A LA RAÍZ DEL PROBLEMA...?

¡SÍ! ¡Y HASTA TRAIGO TESTIGOS!

¡EXPEDIENTE CERRADO!

¡VIVA NUESTRO SALVADOR! ¡VIVA!



LOS CONSEJOS DE PIN

¡Hola, chicos! Aquí estamos de nuevo otro mes. ¿Cómo os quedaron los dibujos del mes pasado? A mi vecino del quinto no muy bien, pero él no es un artista como vosotros... Después de esta introducción, ¡manos a la obra!

por Francis Portela y Estudio Caníbal

Este mes toca ilustración urbana, por lo que el gris será el color dominante, ya que las ciudades suelen tener tonos tristes y apagados. El objetivo de este dibujo es resaltar el taxista que tenemos en primer plano y pintar los edificios del fondo de color gris. Pero no olvidéis que la auténtica protagonista del dibujo es la ciudad.

Como ya os he dicho, tenéis que pintar los edificios de gris, que engloba gran cantidad de tonos como el gris amarillento y el azulado. Hemos elegido el gris para colorear la ciudad porque es lo más usual, pero no es obligatorio. Observad los tonos que utiliza **Daniel Torres** para los edificios que aparecen en el cómic de **TOM** y comprobaréis que posee una gama de colores muy variada; eso sí, siempre en tonos pastel. Tened en cuenta que si un objeto está lejos lo pintaremos más claro para dar al dibujo la sensación de profundidad.

Colorearemos el taxi de amarillo para que resulte muy llamativo. Pensad, además, que los taxis de Nueva York son de este color, y pintarlo así hace que el lector piense en esa ciudad. Cada ciudad tiene su propio color de taxis, y es muy importante saber dónde queremos ambientar la historia para decidir el color. Los cristales los haremos de color azul claro.

Por si no os habíais fijado, el taxista es irlandés, así que le vestiremos de rojo o de verde, colores que se identifican con ese país. Los irlandeses suelen ser pelirrojos, y tienen la piel y los ojos claros. También suelen fumar en pipa, pero éste es muy sano y se está comiendo una rosquilla (como **Homer Simpson**). No os olvidéis del foco de luz, para colocar luego las sombras.

¡Hasta el mes que viene, dibuartistas!


estreno
24 de abril
EN VÍDEO Y DVD
No te pierdas la nueva película
¡DESCUBRE SU SECRETO!
¡DORAEMON!
TM
Y El secreto Del Laberinto
LUK INTERNACIONAL
Distribuido en Vídeo por the Walt Disney Company Iberia S.L.



www.foxkids.es

FOX KIDS

territorio

Con más alas que los Ángeles de Charlie, llegan las...

¡¡¡TOTALLY SPIES!!!

¿Te gustan los ambientes lujosos? ¿Y los viajes? ¿Y empaparte de aventura y acción? ¿Sí? ¿De verdad? Pues encontrarás todo eso y mucho más, en la nueva serie que estrena FOX KIDS, el sábado 13 de abril a las 10:15.

▶▶ Las protas son tres chicas muy especiales: **Sam** aporta la materia gris al grupo, **Clover** es muy enamoradiza, y la joven y alegre **Alex** está siempre dispuesta a meterse... en problemas.
El día que las tres alquilaron la casa, no podían ni imaginarse que ésta estaba sobre el **Centro Subterráneo del Servicio Secreto**... ¡que no tiene más remedio que contratarlas como espías para seguir siendo secreto! En su avión particular, las tres amigas viajarán por todo el mundo para realizar las misiones más sorprendentes.

Estreno: 13 de abril.
Emisión: Sábados y domingos a las 10:15 y a las 15:40. Y de lunes a viernes a las 13:30 y a las 18:55.

POKéMON™ 4

¡Explosión POKÉMON en la pantalla de tu televisor! ¡52 episodios sobre la nueva Liga Johto!

No te vamos a revelar lo que sucede en esta serie de 52 episodios... ¡no queremos dejarte sin la emoción de que lo veas con tus propios ojos! Y aunque no te contaremos exactamente qué ocurre... no podemos aguantarnos las ganas de... ponerte los dientes largos. ¿Te imaginas a **Brock**... casándose? ¿Y a **Tracey**, al que vimos en la liga naranja, consiguiendo fotografiar en primer plano al legendario **Articuno**? ¿Quieres saber si **Ash** llegará a ser el mejor **Maestro Pokémon**? Pues si quieres tener respuesta a estas preguntas, no puedes perderte los episodios que se van a emitir en **Fox Kids** dentro de nada.
ABSOLUTAMENTE...
¡¡¡IM-PRES-CIN-DI-BLES!!!

Estreno:
6 de abril a las 10:40.
Emisión:
Sábados y domingos a las 10:40, a las 16:05 y a las 20:25.

Umbreon #197

Yanma #193

DIGIMON

¡EXTRA! ¡EXTRA!

Sólo para fans de DIGIMON... ¡y para los que deseen serlo!

Seguro que tienes algún amigo que se perdió los primeros episodios de **DIGIMON**. ¿Sí? Pues avísale de que ahora puede ponerse al día con este gran especial.

DE LUNES A DOMINGO, A LAS 21:10... LOS MEJORES EPISODIOS DE DIGIMON

Vuelven las primeras aventuras, con los inolvidables protagonistas del comienzo de la serie: **Tai**, **Sora**, **Matt**, **Izzy**, **Mimi**, **TK**, **Joe**... Ahora puedes volver a vivir junto a ellos la sorpresa de encontrarse en un mundo extraño y desconocido... ¡Revive todas sus aventuras! ¡Emociónate [illegible] la primera vez que viste la serie! No te olvides: de lunes a domingo... ¡Una hora de **DIGIMON**!.



Ponte de moda con Totally Spies
OUT
Totally Spies!
IN
Los superhéroes brutos.
Tres amigas con frescura y estilo.
Hacer el mal ¡Está tan pasado de moda...!
Salvar al mundo de las garras del mal gusto.
Aburrirse.
Ver Totally Spies en FOX KIDS.
Muy pronto en Fox Kids, Totally Spies. Divertidas, frescas, con estilo y por encima de todo, amigas...
ESTRENO
13 de ABRIL
De lunes a viernes a las 13:30 y a las 18:55.
Fines de semana a las 10:15 y 15:40.
supercable
Canarias Telecom
ONO
med
R
retena
reterioja
ABLE
CANAL SATÉLITE DIGITAL
vía digital
FOX KIDS
Totally Spies © 2001 - TF1 - MARATHON ANIMATION. All Rights Reserved.
Fox Kids TM & © Fox Kids España 2001. Todos los derechos reservados.



Dibu Concurso
DIGIMON 3
Digital Monsters
D-POWER
¡Los protas de DIGIMON 3 ya tienen a punto sus D-Power! Con ellos y con las Battle cards digievolucionarán a sus Digimon en las formas más poderosas para luchar contra el mal.
¡Sorteamos los fabulosos D-Power de Digimon 3!
Dibújanos a Renamon, Guilmon o Terriermon y participarás en este increíble sorteo.
BANDAI
Envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO D-POWER
Revista ¡Dibus!
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de abril!
DIBUCONCURSO D-POWER
Dibújanos a Renamon, Guilmon o Terriermon.
Nombre: Edad:
Apellidos:
Teléfono: mail:
Calle: Número: Piso: Puerta:
Población: Código Postal: Provincia:



La primavera trae nuevas series al canal Club Super 3 y sus personajes reciben el buen tiempo con divertidas y trepidantes aventuras. Y si no... ¡que se lo pregunten a Fantogato o a Elvis Jones y los gasolineros!

Elvis Jones y los gasolineros

¡El pequeño **Elvis Jones** no tiene ni un minuto que perder! Al imparable ritmo de *rock n' roll* desbarata los planes del malvado millonario **WC Moore**... El curioso nombre del protagonista se debe a la extraña forma en la que fue adoptado por sus actuales padres, ya que éstos le encontraron en su puerta, dentro de una funda de guitarra, cuando tan solo era un bebé. A medida que fue creciendo, fue desarrollando una enorme afición por el *rock n' roll*. A estas alturas, sus padres adoptivos están convencidos de que su pequeño es hijo del auténtico "Rey del Rock".

Estreno:
1 de abril a las 9:20 y a las 14:55.
Emisión:
Todos los días a las 9:20 y a las 14:55.



Lupo Alberto

LUPO ALBERTO

Lupo Alberto es un lobo de lo más peculiar... porque es el único que no entra en el gallinero de la granja **McKenzie** para procurarse el menú del día, sino para visitar a su novia **Marta**, una gallina muy refinada. Pero **Lupo** encuentra siempre un montón de dificultades para visitar a su enamorada, ya que el perro guardián, **Moisés**, no se acaba de creer que no quiera comerse las gallinas. **Alberto** trabará amistad con otros habitantes de la granja como **Harry**, un topo miope y deslenguado a quien le encanta meterse en discusiones filosóficas...

Estreno:
6 de abril a las 10:40.
Emisión:
Fines de semana a las 10:40 y a las 17:05.

Fantogato

Un espeluznante combate tuvo lugar hace trescientos años... El maléfico **Barón Von Esqueletor** retó al honorable **Felipe, Duque de Fantom**, que cayó y fue encerrado por el temible villano. En la época actual, la detective **Tabbs** y sus ayudantes **McDuff** y **Lindbergh**, entran en el castillo de Fantom y reviven al duque... Éste cuenta su historia a los valerosos chicos y, a partir de ese momento, forman un imparable grupo que lucha contra las fuerzas del mal.



Estreno:
1 de abril a las 12:45 y a las 20:05.
Emisión:
Todos los días a las 12:45 y a las 20:05.

El dragón del ferrocarril

Estreno:
28 de abril a las 17:30.

¿Creíais que todos los dragones eran malos? Pues entonces se nota que no conocéis al dragón del ferrocarril, un animal manso, viejo, enorme y desdentado que tiene su cueva cerca de las vías de los trenes y que, además... ¡colecciona todo lo que cae en ellas! Un día, una niña pequeña cae en la guarida de este curioso dragón y los dos se hacen muy amigos. Juntos, harán un viaje para acudir a la convención anual de los dragones.

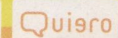
La niña y el dragón

Llega la segunda parte de **El dragón del ferrocarril**, **La niña y el dragón**, donde **Emily** invita al dragón a una fiesta de cumpleaños y éste decide preparar el mejor regalo que se haya visto jamás... aunque, realmente, no tiene demasiada idea de cómo es exactamente un regalo.

Estreno:
28 de abril a las 17:55.



Club Super 3 está producido por Media Park y se emite en Via Digital, Quiero y los principales cableoperadores.

Quiero



DIGIMUNDO

por Letsumon

D-POWER

EL ENTRENAMIENTO DIGIMON DEFINITIVO

Hasta ahora, la mejor manera de entrenar a tus Digimon preferidos era con tu Digivice de toda la vida, ¿verdad? Pues únete a la nueva sensación que acaba de aparecer: ¡el nuevo y revolucionario D-Power!

¿Que no sabes qué es? ¿Que quieres saber cómo funciona? Pues tranquilo, ahora mismo te lo explicamos todo...

El **D-Power** es el nuevo **Digivice** que **Bandai** ha puesto a la venta y es el más utilizado por los entrenadores de la nueva serie, **Digimon 3**. Ahora puedes ser un niño elegido las veinticuatro horas del día, ya que para conseguir digievolucionar (e incluso más, digifan: ¡hasta podrás hacerlos matrix-digievolucionar!) debes recorrer largas distancias en el mundo **Digimon** hasta llegar a tu destino y destruir la guarida de los **Digimon** malvados...

Lo que hay que hacer para acompañar a tu **Digimon** (para empezar, puedes escoger entre **Guilmon**, **Renamon** y **Terriermon**) es colgarte el **D-Power** en el cinturón e ir con él a todas partes. Así, tú y tu mascota digital camináis juntos aprovechando el movimiento de tus piernas... ¡Y si te fijas bien podrás ver que en la pantalla de tu **D-Power** la figurita del **Digimon** también camina!

Eso sí, hay que tener en cuenta que la vida en el mundo **Digimon** no es un camino de rosas y encontrarás un montón de enemigos. Cada vez que suene un bip en tu **D-Power**, ¡cuidado! En la pantalla aparecerá un **Digimon** malvado que os atacará... así que debes usar toda tu pericia para hacerle vencer. Para eso necesitarás la ***Battle card***, una tarjeta especial que dota a tus **Digimon** de mayores poderes, todo lo necesario para que consigan más experiencia y puedan digievolucionar más rápido... Y a veces, con la victoria, consigues que otros **Digimon** amigos te acompañen en tu viaje. Con tu **D-Power** puedes vivir infinitas aventuras, ya que con este **Digivice** de tercera generación, además de permitirte jugar en solitario, también está pensado para conectarte a los **D-Power** de tus amigos y luchar contra ellos. ¡Atrévete a llevar a tus **Digimon** hasta la tercera fase de evolución!

DIGI news

ESPAÑA: **DIGIMON 3** se emite en el canal digital **Fox Kids** desde el pasado 2 de marzo. ¿Cómo? ¿Que todavía no has visto ni un capítulo? ¡Imperdonable! Para que no te pierdas ni uno más, te recordamos su horario de emisión. Los puedes ver todos los fines de semana a las 11:50 y a las 15:45. ¡Matrix-digievoluciona con **DIGIMON 3**!

*agradecemos la colaboración de ARAIT MULTIMEDIA.



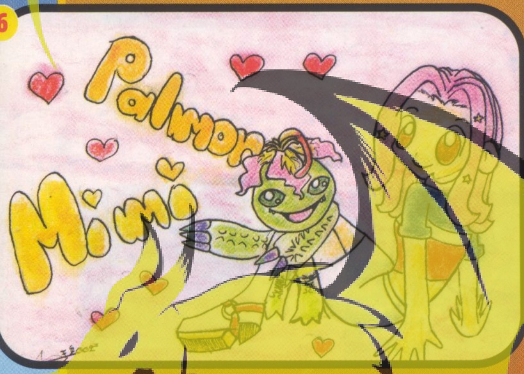
DIGIart













1 Sara Bailón Aguiló, 12 años, Sant Feliu de Llobregat (Barcelona).

2 Fernando Ramón Domínguez, 12 años, Tres Cantos (Madrid).

3 Lorena Velázquez Sanjosé, Paredes de Nava (Palencia).

4 Mª José y Antonio Pascual Fernández Palazón, Yéchar de Mula (Murcia).

5 Antonio Latorre Plaza, 10 años, Arjona (Jaén).

6 Mireia Fontich, 12 años, Barcelona.

7 Mar Fontich, 7 años, Barcelona.

Los capítulos

81 PAILDRAMON, LA COMBINACIÓN INCREÍBLE

Okuwamon y **Paildramon** siguen enzarzados en una terrible pelea y mientras, los niños elegidos intentan detener la inminente explosión de la base en la que se encuentran. Nada parece detener la fusión del reactor, aunque **Davis** y **Ken** aúnan fuerzas para encontrar una solución. Los niños elegidos siguen los conductos de alimentación hasta descubrir que la fuente de energía es casi imparable. Sólo **Paildramon** puede hacer algo para detenerla...

82 LA TRAMPA DE LA ENCANTADORA DE INSECTOS

Arukenimon decide asestar el golpe definitivo para detener a los niños elegidos. Por eso crea una casa gigante, en la que nuestros protas parecen tan pequeños como hormigas. Éstos, a pesar de que saben que se trata de una trampa, se adentran en ella para poder acabar de una vez por todas con su enemiga... hasta que se ven atacados por **Digimon** insectoides gigantes como **Roachmon**, **Flymon** y **Snimon**.

83 EL FALLO DE ARUKENIMON, LA MUJER ARAÑA

Atrapados en una tela de araña gigante creada por un hambriento **Dokugumon**, **Davis**, **Cody** y **Ken** deben unir fuerzas para escapar de las garras de **Arukenimon**. Tras muchos esfuerzos, logran encontrar una salida a través de los conductos de ventilación y deciden atacar a la mujer **Digimon** con sus propias armas: invertir la canción con que **Arukenimon** controla a sus **Digimon**. Aunque el truco funciona, la malvada enemiga consigue escapar.

84 EL HIPERCAMPEÓN OSCURO, BLACKWARGREYMON

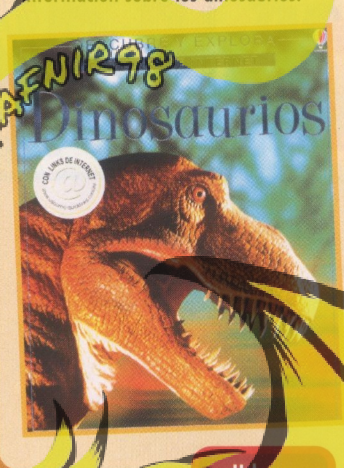
Ken decide abandonar a los niños elegidos porque no se siente aceptado por el resto. Mientras, tras haber sido rescatada por **Mummymon**, **Arukenimon** y éste se alían para crear al **Digimon** definitivo, **BlackWarGreymon**. Dotado de más de cien aguijones, este **Digimon** del tipo dragón consigue vencer con facilidad a los niños elegidos... ¡y acaba por traicionar a **Arukenimon**, ya que es mucho más poderoso que ella!

*agradecemos la colaboración de **Fox Kids**.



DESCUBRE Y EXPLORA A LOS DINOSAURIOS

Con este libro descubrirás los aspectos más desconocidos de estos desaparecidos reptiles que tanto fascinan a grandes y pequeños. Además, el libro contiene *links* a interesantísimas páginas de Internet que nos dan todavía más información sobre los dinosaurios.



Usborne

MONSTRUOS, S.A.

Toda la acción de **Monstruos, S.A.** está en este movilibro destinado a los más pequeños de la casa. Los peques podrán mover a los personajes de la película y leer la historia de **Mike**, **Boo** y **Sulley** al mismo tiempo.

Disney/Pixar



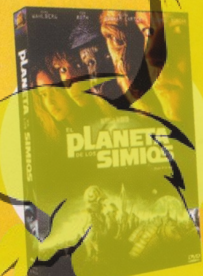
Varios
CAMISETA Y BALÓN

Éstas son las camisetas y los balones de última generación que se utilizarán en el Mundial de fútbol en Japón y en Corea. Chulis, ¿verdad?

Nike



EL PLANETA DE LOS SIMIOS



Twentieth Century Fox

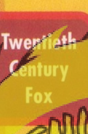
En el año 2029, el astronauta **Leo Davidson** se embarca en una misión de rescate. A causa de un fallo en el vuelo, aterriza en un planeta hostil muy parecido a la Tierra, pero dominado por simios que hablan. ¿Conseguirá escapar?

JURASSIC PARK 3



El **Dr. Alan Grant** vuelve a la Isla Sorna decidido a probar la inteligencia de los velociraptores, pero un desafortunado accidente en aeroplano le hace repetir una aventura de la que no guarda buenos recuerdos. Esta vez, una nueva amenaza se cierne sobre los visitantes de la isla: el **Espinosaurio**, un dinosaurio más grande y feroz que el mismísimo **T-Rex**.

Universal



DOCTOR DOLITTLE 2

Twentieth Century Fox

Una constructora amenaza con destruir el bosque en el que viven los cuadrúpedos pacientes del **Dr. Dolittle**, y los animales le piden ayuda al doctor para salvar su entorno.

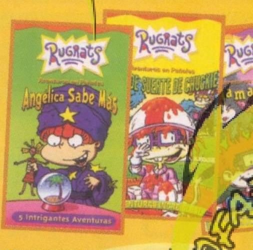
KIRIKÚ Y LA BRUJA



Cuando la bruja **Karabá** amenaza el bienestar del pueblo de **Kirikú**, el valiente pequeño no lo piensa dos veces y emprende un peligroso viaje en el que se enfrentará a la malvada hechicera.

Universal

RUGRATS
AVENTURAS EN PAÑALES



Nuevas aventuras de los peques más traviesos... Esta vez atacan con **El día de suerte de Chuckie**, **Mama manía** y **Angélica sabe más**. ¡No te las pierdas!

Paramount



LEGO BIONICLE: LOS BOHROK

La leyenda de **Mata Nui** continúa con los **Bohrok**, una raza peligrosa que amenaza la isla de los **Toa**. Los sacerdotes de **Mata Nui** anuncian nuevos y extraños eventos a los habitantes de la isla...

Lego



THE WILD THORNBERRYS CHIMP CASE

Viaja con **Los Thornberry** por todo el mundo y ayúdales a recuperar a su amigo, el mono **Darwin**, al que han secuestrado.

Proein GBA



PLANET MONSTERS

¡Utiliza tu imaginación para no dejar ni un solo monstruo en pie!

Virgin GBA

MONSTERVILLE

Drácula, **Frankenstein**, **la momia** y el **hombre lobo** te esperan en este apasionante videojuego...

Virgin GBA







SPACE CHANNEL 5

Los **Morolians** son unos alienígenas que amenazan con conquistar la Tierra con un arma especial que hará bailar a todos sus habitantes como locos. Tan sólo **Ulala**, la reportera más sutil y mordaz de **Space Channel 5**, puede detenerles. ¿Le ayudas?

Sony Computer Entertainment España
PS2



HERDY GERDY

Ser pastor de ovejas no es tarea fácil en este juego, en el que su protagonista encuentra toda clase de obstáculos que dificultan su trabajo.

Proein PS2



SPACE RACE

Participa en la carrera más alocada del universo junto a los personajes de la Warner, Bugs Bunny y el pato Lucas entre otros. Para ganar vale todo tipo de artimañas: bombas, pistolas láser y un amplio abanico de artilugios. La finalidad, llegar primero a toda costa. ¿Serás capaz de afrontar este divertido reto?

Infogrames
PS2

LA ABEJA MAYA GRANDES AVENTURAS

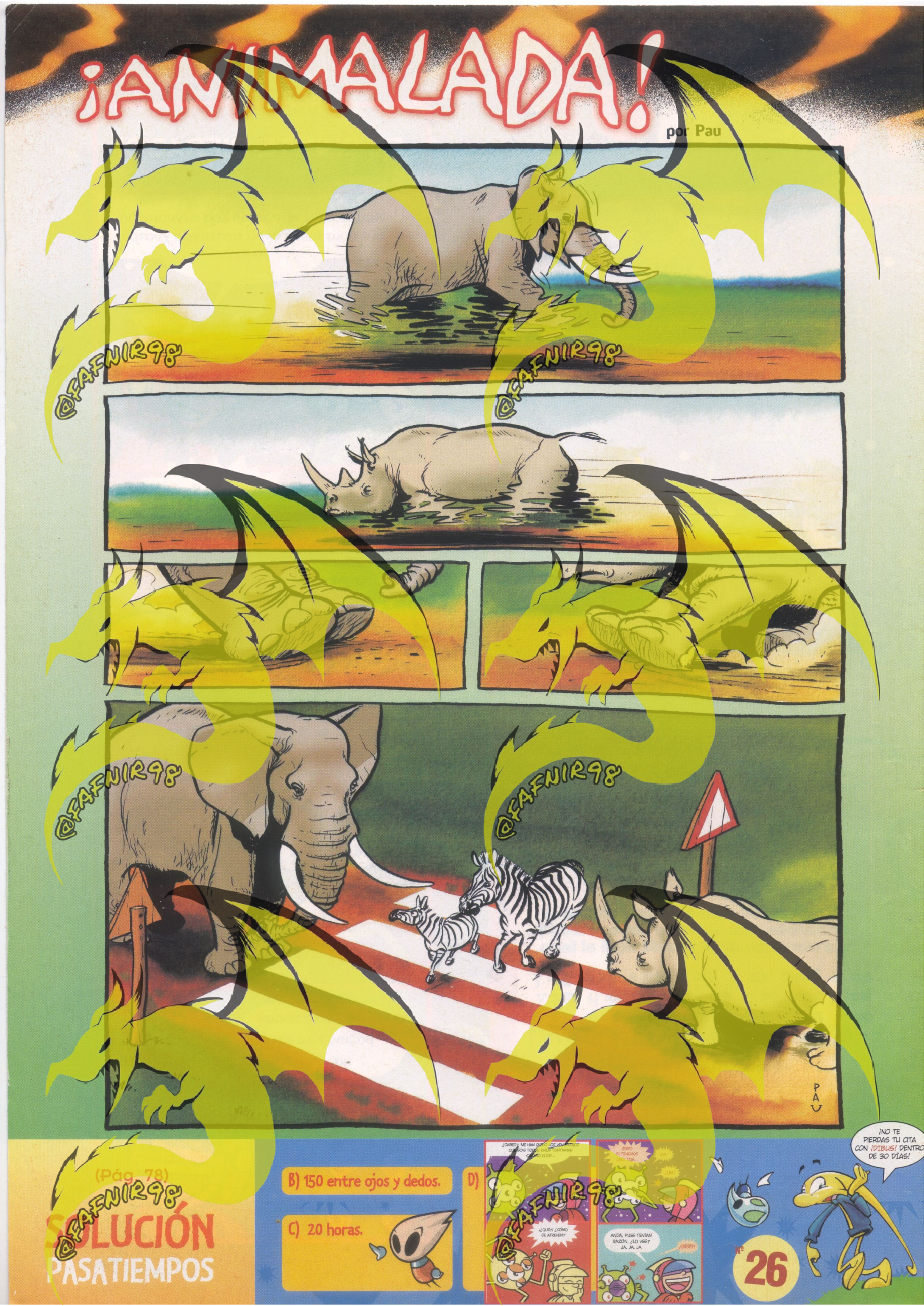
Este clásico de la animación vuelve con nuevas aventuras, esta vez para en la consola portátil de Nintendo, en su 25º aniversario. **Willie**, el mejor amigo de **Maya**, ha desaparecido... y parece que está en el Bosque Oscuro, donde ninguna abeja se atreve a entrar. **Flip**, el saltamontes, la acompaña en su viaje de rescate. ¡Síguelos!

Acclaim GBA


Pasatiempos ma
A
Une los puntos por orden y descubre un par constelaciones todavía no descubiertas por este niño aventurero del espacio.
B
Si hay 6 marcianos de 8 ojos con 2 manos y 2 pies de 3 dedos cada uno, 4 marcianos de 1 pie de 2 dedos, y 7 marcianos con 2 pies de 1 dedo, ¿cuántos ojos y dedos juntos amenazan a este chaval tan valiente?
@FAFNIR98



rcianos
por Álex Fito
D
Descifra con ayuda de este código la divertida conversación entre el niño y el marciano de la tira de aquí al lado.
a= α b= β c= χ d= δ e= ε f= φ g= γ
h= η i= ι j= φ k= κ l= λ m= μ n= ν
o= ο p= π q= θ r= ρ s= σ t= τ u= υ
v= ϖ w= ω x= ξ y= ψ z= ζ ¿= ℵ ?= ?
!= ! ¡= ℑ
Considerando que el cohete de nuestro
ha ido todo el tiempo a 500km/h,
que de la Tierra a este planeta hay 10.000km,
¿cuántas horas ha tardado en llegar?
¡EL CHISTE CIFRADO!
ℵσαβεσ? με ηαν διχηο λοσ ϖενυσιανοσ θυε σοισ τοδοσ υνοσ τονταινασ χυατρο οφοσ...
ℵθυε?!, ℵχομο σε ατρεϖεν?
τενεμοσ υν, δοσ...
ℑαη!
ℑυη!
ανδα, πυεσ τενιαν ραζον, ℵλο ϖεσ? ηα, ηα, ηα
ℑβρρρ!
@FAFNIR98



¡ANIMALADA!
por Pau
PAU
(Pág. 78)
SOLUCIÓN
PASATIEMPOS
B) 150 entre ojos y dedos.
C) 20 horas.
D)
¡¿QUE?! ¿CÓMO SE ATREVEN?
ANDA, PUES TENÍAN RAZÓN, ¿LO VES? JA, JA, JA
¡BRRR!
¡AH!
¡UH!
¡NO TE PIERDAS TU CITA CON ¡DIBUS! DENTRO DE 30 DÍAS!
Nº 26

POKÉMON

JHOTO LEAGUE CHAMPIONS®

NUEVOS CAPÍTULOS,
NUEVOS POKÉMON,
NUEVAS EMOCIONES.



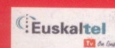


VUELVE LA SAGA
MÁS ALUCINANTE
DE TU TELEVISIÓN

A partir del 6 de abril, los fines
de semana a las 10:40, 16:05 y 20:25

Nintendo®

Descúbrelos a todos en







ONO





med R Teleriojo









Monster Rancher
EL 3 DE ABRIL EN TU KIOSCO
OFERTA DE LANZAMIENTO:
4 PERSONAJES + VÍDEO POR SÓLO 10 € 1.664 Ptas.
COMPLETA TU COLECCIÓN MONSTER RANCHER (8 VÍDEOS)
CADA 3 SEMANAS EN TU KIOSCO UN NUEVO VÍDEO
@ FAFNIR98
ESCANEO REALIZADO POR
Monster Rancher
¡ENTRA CON GENKI EN EL MUNDO MÁGICO DE LOS MONSTRUOS!
JUEGO + VÍDEO POR SÓLO 10 € 1.664 Ptas.
INCLUYE:
• 4 FIGURAS COLECCIONABLES
• 4 TARJETAS CON REGLAS DE COMBATE
Monster Rancher
Raros y Misteriosos Monstruos ¡en cada juego!
Monster Rancher
¡QUÉ EMPIECE EL JUEGO!
MEGATRIX
BKN INTERNATIONAL
manga films
Original | Copia | Disseny | Producció